2024

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®

MANUEL DES ROYAUMES



RÈGLES AVANCÉES OFFICIELLES DE
DONJONS & DRAGONS™



OUVRAGE SPÉCIAL DE RÉFÉRENCE

MANUEL DES ROYAUMES

UN COMPENDIUM ALPHABÉTIQUE DE TOUS LES ROYAUMES SE RENCONTRANT DANS L'UNIVERS DES RÈGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS, INCLUANT LEUR DESCRIPTION, LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES.

Traduction française
François MARCELA-FROIDEVAL Michel PAGEL
Remerciements
Pascal D'ANTONI Michèle CHARRIER
Bruce HEARD Fabrice SARELLI

Illustrations :
David C. SUTHERLAND III D.A. TRAMPIER
Tom WHAM Jean WELLS
Illustration de couverture : Jeff EASLEY

Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par Random House inc, et au Canada par Random House canada Ltd.
Toute demande d'information devra être accompagnée d'une enveloppe timbrée et envoyée à : TSR Inc, POB 756, Lake Geneva, WI 53147.

Imprimé en France - IGD NANCY

NOTES EXPLICATIVES

Dans cet ouvrage, le terme "ROYAUME" est employé de deux manières distinctes. Sa première et plus importante signification englobe toutes les entités territoriales rencontrées, qu'elles soient hostiles ou non, grandes ou petites, bien organisées ou en désordre. Il désigne ainsi toute entité souveraine ou tout territoire jusqu'à ce que les protagonistes puissent déterminer sa nature et ses intentions.

Dans sa deuxième utilisation, le terme "ROYAUME" conserve son sens habituel, faisant référence à une entité politique ou territoriale organisée gouvernée par un souverain ou un dirigeant. Ainsi, un "ROYAUME" rencontré au cours d'une campagne, même s'il se révèle être une cité-État pacifique, est également considéré comme un "ROYAUME" dans le contexte des combats.

Il est important de noter que malgré cette terminologie, les stratèges et les chefs militaires doivent toujours se référer aux données et aux analyses appropriées lorsqu'ils rencontrent un nouveau "ROYAUME", même s'il est classé en tant que "Ennemi ou Hostile " en raison de sa nature inconnue ou de son potentiel de menace. Les méthodes de confrontation et les analyses tactiques doivent être adaptées en conséquence, en tenant compte de toutes les variables et de tous les facteurs stratégiques. (*Voir Manuel des Maitres et des Servants*)

FRÉQUENCE : Ce terme se rapporte à la probabilité de de visiter le royaume ou une région et de rencontrer ses habitants. Très rare signifie 4 % de chances de rencontre, Rare 11 %, Peu commun 20 % et Commun 65 % il indique si un royaume est caché ou difficile a trouver.

CLASSE D'ARMURE : Cette expression décrit les différents niveaux de protection de la capitale du royaume (Bastion) face aux invasions ou conflits. Elle peut inclure les fortifications physiques comme les murs et les tours, la présence d'une garnison ou d'une milice entraînée, des défenses magiques ou des barrières enchantées, ainsi que la difficulté pour un envahisseur d'attaquer efficacement la capitale, déterminée par sa structure stratégique, son emplacement, et l'agilité de ses défenseurs.



DIRIGEANT : Ce paramètre indique la classe du dirigeant ainsi que son niveau mis entre parenthèse

POINTS DE VIE : Ce paramètre mesure les ressources vitales du royaume et sa capacité à se remettre de crises majeures. La résilience est représentée par des points de vie, distribués entre la capitale (le Bastion) et ses armées. Le total des points de vie du royaume varie typiquement de 150 à 500, reflétant sa vitalité. Cette valeur peut augmenter avec des bonus liés à la taille du royaume ou à d'autres facteurs stratégiques. Par exemple, un royaume plus grand ou mieux préparé à des défis spécifiques peut posséder un nombre plus élevé de points de vie, indiquant une résilience supérieure face aux adversités ainsi qu'un nombre de bastion (5 max) multiple en cas de provinces ou territoires unis. Le bastion est aussi protégé par le Dirigeant lui-même qui peut (s'il le désire) donner ces points de vie au bastion en cas d'attaque de celui-ci.

POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : Ce paramètre indique la probabilité que les armées du royaume se trouvent dans leur base principale, la capitale (Bastion), où elles se regroupent, s'entraînent, et protègent les ressources stratégiques, y compris les trésors ou objets de valeur du royaume. Une force armée rencontrée hors de la capitale peut être en patrouille ou en mission et ne disposera pas nécessairement de toutes ses ressources ou équipements lourds, à moins qu'elle ne soit spécifiquement équipée pour une tâche particulière. La reconnaissance de la présence des forces dans la capitale est cruciale pour la planification tant défensive qu'offensive.

NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : NIVEAU (Level): Le niveau indique la puissance du royaume et de ses dirigeants, de I (très faible) à XX (très puissant). Un niveau XV signifie des dirigeants et des forces armées très entraînés, influençant la difficulté des quêtes.
IP (Indice de Puissance): L'indice de puissance mesure la force militaire, économique et magique du royaume, de 1 à 300. Un IP de 165 signale un royaume avec des capacités défensives et offensives importantes et une influence notable.
VALEUR EN PX (XP Value): La valeur en points d'expérience représente les récompenses potentielles pour les aventuriers. Une valeur de 330,000 XP indique une campagne avec de nombreux défis et gains d'expérience significatifs.

TYPES DE TRÉSOR : Cette expression se rapporte à la table Indiquant le nombre des divers objets précieux que peuvent obtenir les héros après avoir vaincu le royaume, il s'agit de la variété et l'abondance des richesses et ressources que le royaume stocke dans sa capitale, le Bastion. Ces ressources peuvent inclure des biens précieux, des (Artefacts ou Reliques magiques) Nombre Maximum (5), et d'autres objets de valeur stratégique. La présence de ces richesses est essentielle pour le soutien logistique et économique du royaume. Elles ne sont pas uniformément distribuées et peuvent varier grandement en fonction de la prospérité du royaume et de son histoire. Par exemple, un royaume prospère pourrait avoir accumulé des ressources substantielles qui soutiennent son économie et renforcent sa défense. En cas d'attaque sur la capitale, ces ressources peuvent être directement menacées, ce qui nécessite une protection adéquate. Il est important de noter que qu'une armée au moins (Garnison) ce trouve au Bastion avec le dirigeant, et toutes les richesses potentielles du Bastion ne sont pas toujours immédiatement accessibles ou visibles pour les visiteurs ou même en période de conflit. Des ajustements peuvent être nécessaires pour estimer la véritable étendue des ressources disponibles, notamment en fonction de la taille et de la situation économique actuelle du royaume.



NOMBRE D'ARMEES : Ce paramètre indique le nombre et la diversité des forces militaires que le royaume peut déployer en un tour de conflit. Il comprend les différentes branches de l'armée telles que l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie, et les unités aériennes (Volants de Type I à IV). Ce nombre peut varier en fonction de plusieurs facteurs, tels que les ressources économiques, la population, l'entraînement militaire, et l'influence de stratégies ou de tactiques particulières (par exemple, l'utilisation de la magie ou de technologies spécifiques). Les capacités offensives du royaume reflètent également sa préparation à mener divers types d'opérations, qu'elles soient offensives ou défensives, ainsi que des actions

diplomatiques ou militaires. Des facteurs externes comme des alliances ou des traités peuvent également influencer la disponibilité et l'efficacité de ces armées. Des ajustements sont nécessaires pour refléter les situations où les armées sont en sous-nombre ou surpassées par les adversaires, ainsi que pour les cas où elles bénéficient d'un avantage numérique ou stratégique. (1) *Les renforts voir manuel des joueurs II p.20*).
* ANTI HÉRO-LEADER : Le nombre d'anti-héros leaders est égal au niveau du royaume divisé par 3. Ils rajoutent 1d20 PV à l'armée qu'il dirige. *voir manuel des joueurs II p.18*).



ATTAQUES SPÉCIALES : Ce terme réfère aux tactiques distinctives que le royaume peut déployer dans des situations de conflit ou lors de négociations cruciales. Ces capacités peuvent inclure l'utilisation de machines de guerre avancées, des sorts de défense massifs, des tactiques de guérilla, ou des tactiques particulièrement habiles et influentes. Les détails de ces stratégies sont souvent uniques au contexte historique et culturel du royaume, influencés par ses dirigeants, ses conseillers, et ses alliés. Ces capacités spéciales permettent au royaume de prendre un avantage décisif lors de confrontations, que ce soit par des manœuvres militaires surprenantes, des alliances stratégiques. Chaque armée du royaume bénéficie d'une seule tactique citée dans la description.

DÉFENSES SPÉCIALES : Ce terme décrit les méthodes de défense uniques et les stratégies spécifiques employées par le royaume pour protéger ses frontières, ses citoyens et ses intérêts vitaux. Cela peut inclure des fortifications avancées, des tactiques de camouflage, des sortilèges de protection, ou des alliances défensives stratégiques. Ces systèmes sont adaptés aux menaces spécifiques auxquelles le royaume est confronté. (*Voir Manuel du Joueur II*)

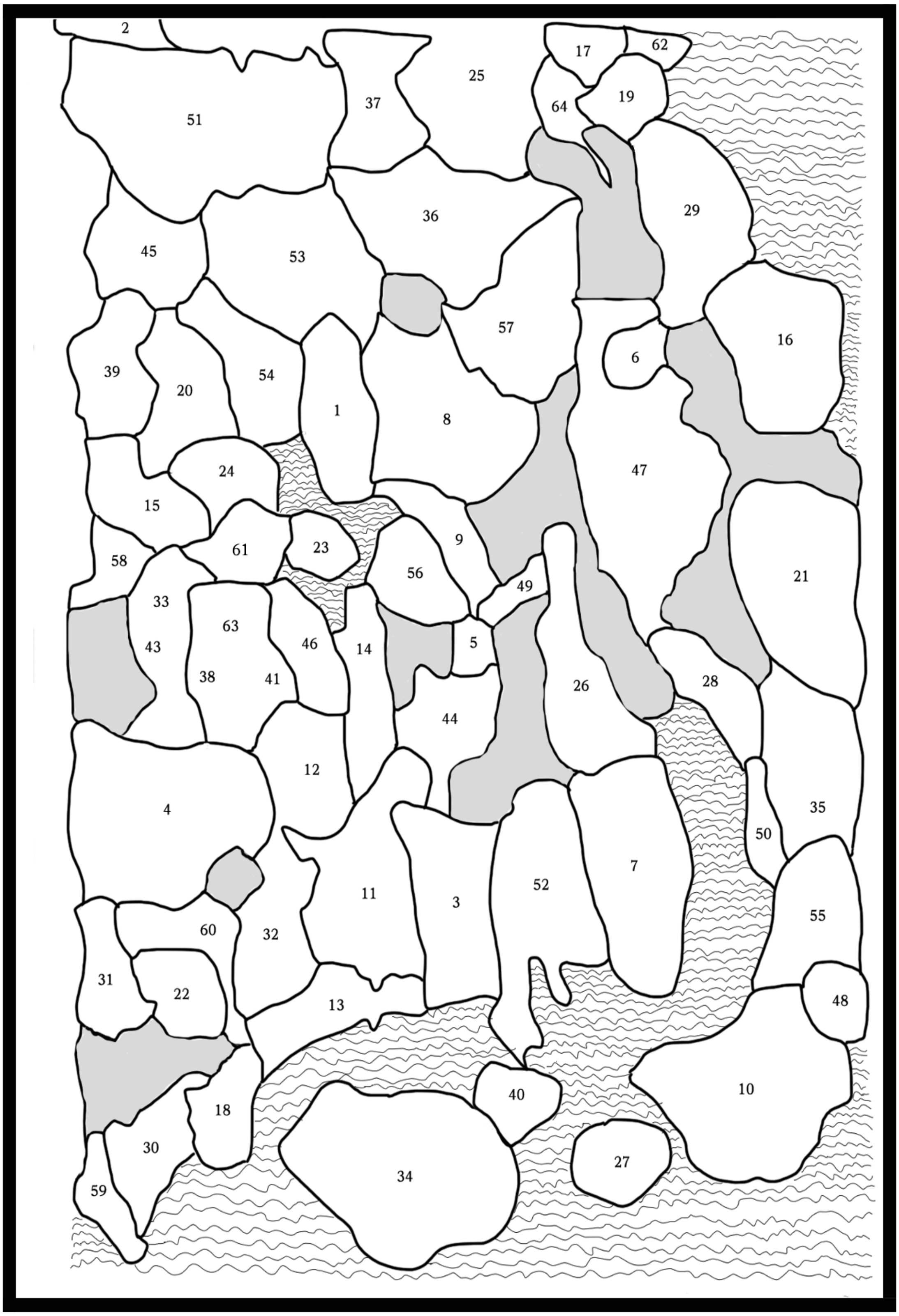
INTELLIGENCE : Ce paramètre évalue le niveau de développement culturel, éducatif et intellectuel du royaume. Il reflète non seulement l'éducation et la sagesse collective de ses citoyens, mais aussi la complexité de ses institutions, la sophistication de ses arts et de ses sciences, ainsi que la profondeur de sa pensée philosophique et politique. Les niveaux peuvent varier de :

Basique (similaire à l'intelligence animale), indiquant un stade rudimentaire de développement culturel.
Modérée (intelligence moyenne humaine), où la culture et l'éducation sont comparables à celles d'une société humaine Standard.
Avancée (très intelligent à génie), montrant un royaume avec des réalisations exceptionnelles dans les arts, les sciences, et la gouvernance. Permet un Bonus de +1 en surprise
Exceptionnelle (supra-génie à intelligence divine), indiquant une civilisation d'une sophistication et d'une culture transcendantes. Permet un Bonus de +1 en surprise et initiative
RÉSISTANCE MAGIQUE : Ce paramètre indique le pourcentage de chances qu'un sortilège ou une attaque magique lancé(e) contre le royaume n'ait aucun effet. Cette probabilité dépend du niveau de compétence du lanceur de sorts par rapport à la préparation magique défensive du royaume. Par exemple, une immunisation magique de 95 % signifie qu'un mage de niveau inférieur aura très peu de chances de surmonter les défenses magiques du royaume, tandis qu'un mage de niveau supérieur aura une meilleure chance, ajustée par des augmentations ou réductions de 5 % par niveau de différence. Ce taux de résistance tient compte non seulement des attaques directes mais peut également affecter des effets magiques persistants qui tentent d'influencer ou d'altérer les structures ou la volonté du royaume.

ALIGNEMENT : Ce terme détermine la position fondamentale du royaume par rapport aux axes de la loi et du chaos, ainsi que du bien et du mal. Cette orientation influence directement la politique intérieure et extérieure du royaume, ses alliances, ses conflits, et son interaction avec d'autres entités politiques. L'alignement peut être :
Loyal (loyal bon, loyal neutre, loyal mauvais), reflétant un engagement envers l'ordre et la structure.
Neutre (neutre bon, strictement neutre, neutre mauvais), indiquant une position équilibrée ou indifférente entre les extrêmes.
Chaotique (chaotique bon, chaotique neutre, chaotique mauvais), représentant la liberté, la flexibilité et le rejet de l'ordre strict.
Cet alignement aide à comprendre les motivations du royaume, ses lois, ses coutumes et son approche dans les négociations ou les conflits.

TAILLE : Les royaumes sont classés en fonction de leur taille physique et de leur étendue territoriale, ce qui impacte leur influence et leur puissance dans le monde.
Voici les catégories :
Petit (P) : Ces royaumes ont une superficie relativement restreinte, souvent comparables à de petites principautés ou cités-états. Leurs ressources et leur population sont limitées, ce qui peut affecter leur influence régionale.
Moyen (M) : Les royaumes de taille moyenne ont une étendue territoriale comparable à celle d'une nation humaine typique. Ils ont généralement une population et des ressources plus importantes que les royaumes petits, ce qui leur confère une influence plus significative dans les affaires régionales.
Grand (G) : Ces royaumes sont caractérisés par leur vaste territoire et leur population importante. Ils peuvent englober plusieurs régions ou même des continents entiers. Leurs ressources et leur puissance militaire sont souvent considérables, ce qui leur permet d'exercer une influence significative à l'échelle mondiale.
Gigantesque (Gig) : Les royaumes gigantesques surpassent même les grands royaumes en termes de taille et d'importance. Leur étendue territoriale est colossale, et leur population est immense. Ils peuvent être des puissances mondiales dominantes, influençant les affaires politiques, économiques et militaires à l'échelle planétaire.
.
CONTRÉE CACHÉE / MYSTÉRIEUSE / PERDUE :
Ce paramètre indique si un royaume contient des contrées cachées (C), mystérieuses (M) ou perdues (P). La présence de telles contrées est notée par "Oui" ou "Non", suivi d'un chiffre représentant leur présence et leur nombre dans le royaume et seront l'objet de nouvelle aventures et exploration après avoir conquis le royaume. Niveaux possibles : Commun (1-60), Peu - commun (61-75), Rare (76-85), épique (86-95), Légendaire (96-99), Mythique (00+) Jet sans limite.

GÉOGRAPHIE ÉLÉMENTAIRE : Les chiffres associés à chaque élément (Eau, Terre, Feu, Air) représentent la géographie du royaume Ces valeurs numériques de 3 à 18 indiquent la valeur de leur présence géographique et par la même la capacité du royaume à se développer dans ses régions Voir Guide du Maitre & des Servants p.112-136 . La symbolique de chaque élément est décrite dans le Guide du Joueur II page 9-11. Elle permettre au MD de décrire toute la complexité géographique et ethnique d'un royaume à travers ses caractéristiques et hexagones. Bien sur des royaumes étendus dépassent ses limites et peuvent aller jusqu' à 25



1. AGLARONDE
2. AKANUL
3. AMN
4. ANAUROCH
5. BIEF DE VILHON
6. BORDEFAILLE
7. CALIMSHAN
8. CHESSENTA
9. CHONDATH
10. CHULT
11. CONTREES DU MITAN
12. CORMYR
13. CÔTE DES ÉPÉES
14. CÔTE DU DRAGON
15. DAMARIE
16. DAMBRATH
17. DURPAR
18. EAUPROFONDE
19. ESTAGUND
20. GRAND VAL
21. HALRUAA
22. HIGH FOREST
23. ÎLES PIRATES
24. IMPILTUR
25. KARA-TUR
26. LAC DE VAPEUR
27. LANTAN
28. LAPALIIYA
29. LUIREN
30. LUSKAN
31. MARCHES D'ARGENT
32. MENZOBERRANZAN
33. MOONSEA
34. MOONSHAE ISLES
35. MORNELFE
36. MULHORAND
37. MURGHÔM
38. MYTH DRANNOR
39. NARFELL
40. NELANTHER ISLES
41. NETHERIL
42. OUTRETERRE
43. PHLAN
44. PLAINES BRILLANTES
45. RASHEMENÉNIE
46. SEMBIE
47. SHAAR
48. SAMARACH
49. SESPECH
50. TASHALAR
51. TERRES DE LA HORDE
52. TETHYR
53. THAY
54. THESK
55. THINDOL
56. TURMISH
57. UNTHER
58. VAASA
59. VALBISE
60. VALLON GRIS
61. VALOMBRE
62. VAR LE DORÉ
63. VAUX
64. VELDORN

AGLARONDE



FRÉQUENCE : Très Rare
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (M) 20
POINTS DE VIE : 780
EAU : 17 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, H, U, S, V (5)
Nbre d'ARMEES : 11
3 Infanteries Elfe Type I 1d8+10
2 Infanteries Type II (Mages de bataille demi-elfes) : 1d10+10
2 Cavaleries Type II (Cavalerie enchantée) : 1d10+8
2 Artilleries Type II (Balistes runiques) : 1d12+10
2 Volantes Type III (Escadron de griffons arcanistes) : 1d12+9
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Capture de leader. Charge de cavalerie Tireur d'élite Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières d'énergie, illusions défensives, immunités, Moral élevé, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Gigantesque (1 270 080 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 165 / 330.000 XP
BASTION : Veltalar
Voisins : Thesk, la Mer des Étoiles Déchues, Altumbel
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Verre, Fer, Textiles
Exportations : Cuivre, Gemmes, Céréales, Bois, Vin
RELIGION/DIEUX : Culte de Simbul, l'un des élus de Mystra, Chauntea parmi les agriculteurs, Valkur et Selûne parmi les marins, Mielikki et la Seldarine parmi les demi-elfes et elfes Yuir.

Aglarond est dirigée par Alassra Shentrantra, plus connue sous le nom de la Simbul, une sorcière de niveau 20. Elle a été désignée héritière par la dernière reine d'Aglarond, Ilione, en 1320 DR. La Simbul est une figure puissante et respectée, connue pour sa magie exceptionnelle et son rôle crucial dans la défense d'Aglarond contre les invasions répétées des Mages Rouges de Thay. L'isolement d'Aglarond et sa longue histoire de sièges par Thay ont rendu le peuple aglarondien, autrefois confiant, méfiant à l'égard des étrangers - n'importe qui pouvait être un agent de son ennemi détesté. Aglarond est séparée du reste de Faerûn par le plateau de Thay à l'est et par la Mer des Étoiles Déchues sur les trois autres côtés. Les terres situées au-delà de la forteresse d'Undumor jusqu'aux frontières thayanes échappent à la protection directe des armées d'Aglarond et sont pour cette raison peu peuplées. Les îles Pirates ne se trouvent qu'à une centaine de kilomètres au large des îles occidentales d'Aglarond, mais comme la piraterie est passible d'une exécution immédiate en Aglarond, la plupart des boucaniers évitent largement la terre. La longueur d'eau qui sépare Aglarond de Thesk est connue sous le nom de mer de Dlurg. C'était plus une baie qu'une véritable mer : à son point le plus étroit, à peu près au milieu de sa longueur, seulement quinze milles séparent la ville de Furthinghome de la côte theskienne. Il n'y avait qu'un seul port majeur en Aglarond, Velprintalar, connu plus tard sous le nom de Veltalar. Le littoral de la grande péninsule comprend principalement des falaises rocheuses avec des villages et des villes installés à proximité de criques adaptées uniquement aux bateaux de pêche et autres navires plus petits. Alors que Yuirwood, dominé par les fées, couvre une grande partie de l'Aglarond, la terre entre les arbres et le rivage sont constituée de collines fertiles et vallonnées qui constituent d'excellentes terres agricoles. *Tempête d'Étoiles* : Les mages de bataille demi-elfes peuvent invoquer une tempête d'étoiles magiques, bombardant les forces ennemies avec des projectiles mystiques puissants.

FORGOTTEN REALMS

AKANÛL

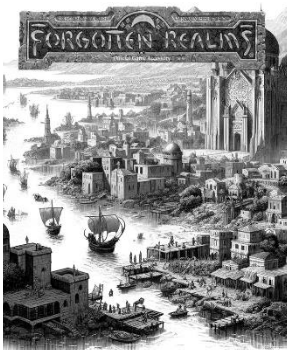


FRÉQUENCE : Très rare
EGO : 22
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (M) 18
POINTS DE VIE : 580
EAU : 12 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, V, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
1 Infanterie Type II (Gardiens Genasi) : 1d10+6
1 Infanterie Type III (Légionnaires élites) : 1d12+10
1 Infanterie de Type III (Adepts du feu) : 1d12+14
1 Cavalerie Type III (Cavaliers du vent) : 1d12+12
1 Marine de Magie Type III (Maîtres des eaux) : 1d12+10
1 Artillerie Type III (Catapultes des cieux) : 1d12+12
(1) Unité Aérienne Type IV(Gardes élémentaires) : 3d6+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 78%
ATTAQUES SPÉCIALES : Horde sauvage, Psionique Phalange, Amphibie, Glissante
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières élémentales, Immunités, sanctuaires aériens, Résistances élémentaires. Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 125 / 250,000 XP
BASTION : Citadelle d'Airspur
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies avancées, métaux précieux, textiles rares
Exportations : Huile d'olive, vin, fruits, grains, animaux
RELIGION/DIEU : Culte de la Meritocratie Élémentale, adoration des Quatre Éléments, Istishia, Akadi, Sune, Kelemvor

Akanûl est dirigé par la princesse Arathane, une sorcière de niveau 18. Arathane est une génasi de l'eau, un descendant des génasi qui ont fui la destruction de leur terre natale,Akanûl, ancien royaume de Shyr sur Abeir, transporté sur Toril lors du Fléau des sorts, est dominé par une société genasi (élémentaires) hautement structurée. La géographie d'Akanûl se caractérise par des pics vertigineux et des vallées profondes, rendant la navigation terrestre complexe mais spectaculaire. Les relations extérieures d'Akanûl sont marquées par un mélange de diplomatie et de défiance, notamment envers Tymanther et Calimshan, tout en maintenant des liens forts avec ses alliés traditionnels comme Haut Imaskar et Aglarond. La présence d'une ambassade shadovar dans la capitale crée des tensions avec les nations occidentales de la Mer des Étoiles Déchues.
L'armée d'Akanûl, bien que modeste en temps de paix, peut se transformer rapidement en une force de défense redoutable, composée principalement de genasi mais aussi d'autres races, toutes prêtes à défendre leur terre avec acharnement. Les défis environnementaux et politiques restent au cœur des préoccupations d'Akanûl, cherchant à préserver son indépendance et sa culture unique dans un monde en constante évolution. Située dans le paysage fantastique d'Akanûl, Airspur est une ville entourée de pinacles et de sommets élémentaires. Elle se caractérise par sa structure tridimensionnelle où les pics élevés ne reposent pas tous sur un sol ferme, bien que la plupart le soient. La ville est patrouillée par une garde montée très bien entraînée. La reine s'assure de répondre aux besoins fondamentaux de tous les réfugiés de Shyr et de leurs descendants directs, bien que les criminels et fauteurs de troubles soient inévitablement exilés. La reine Arathane gouverne Akanúl avec l'aide de quatre régents représentant les peuples de la Terre, du Feu, de la Mer et du Ciel. Elle est considérée comme une dirigeante bienveillante et équitable. Son trône est situé au sommet d'une flèche en spirale au-dessus d'Airspur.

FORGOTTEN REALMS

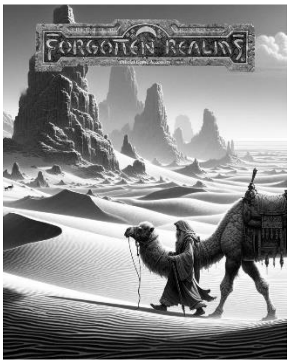
AMN



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (V) 15
POINTS DE VIE : 850
EAU : 15 **TERRE** : 14
FEU : 12 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, D, F, H, V (5)
Nbre d'ARMEES : 11
3 Infanterie Type II (Compagnies de mercenaires) : 1d10+8
2 Infanteries Type IV (Garde d'élite de la cité) : 1d12+10
2 Cavaleries Type II (Cavaliers en armure légère) : 1d8+6
1 Artillerie Type III (Catapultes et trébuchets) : 1d12+8
2 Volantes Type II (Aigles Géants) : 1d10+8
2 Volantes Type III (Griffons d'attaque) 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Blocus, Charge de cavalerie, Encerclement téméraire Attaque éclairée, Impitoyable.
DÉFENSES SPÉCIALES : Réseaux d'informateurs, alliances mercantiles Expert en siège. Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Métropole (2 963 520 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 165 / 350,000 XP
BASTION : Athkatla
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies avancées, métaux précieux, textiles rares
Exportations : Épices, vins, soie, produits agricoles, artefacts magiques
RELIGION/DIEUX : Culte de Bane, Chauntea, Cyric, Séluné, Sune, Waukeen

Amn se dresse comme une forteresse du commerce en Faerûn, dirigée depuis Athkatla, sa capitale opulente. Le Conseil des Cinq, qui régit le commerce, la défense, et les affaires internes, coordonne un empire où l'influence économique s'étend bien au-delà des océans. Les divinités du commerce comme Waukeen sont vénérées, et les décisions du Conseil infusent les rues animées d'Athkatla. Sous les échos de l'autorité du Conseil se trouvent des maisons de commerce florissantes et des organisations influentes, telles que les Sorciers Capuchonnés et les Voleurs de l'Ombre, qui tissent les fils d'un pouvoir plus discret mais tout aussi puissant. Les familles marchandes, pilier de l'économie d'Amn, et les maisons marchandes investissent dans des consortiums sous la surveillance du Conseil et des guildes pour garder le contrôle des intérêts économiques. Ces maisons influencent le tissu économique d'Amn, déterminant l'ascension ou la chute des investisseurs. En parallèle, des forces comme la Cabale d'Émeraude opèrent en opposition à l'ordre établi, défiant le statu quo par des moyens parfois violents. Les seigneurs de village et les capitaines de port, élus ou nommés, témoignent de la reconnaissance pour services rendus, reflétant l'influence économique et les ambitions personnelles. Les relations internationales d'Amn, teintées de convoitise et de méfiance, font de lui un acteur prépondérant des Terres d'Intrigue. Ses armées, riches et diversifiées, vont des compagnies de mercenaires aguerris aux unités spécialisées, renforcées par la magie et la diplomatie habile. En ces temps tumultueux, Amn demeure un colosse économique, où chaque transaction redessine le pouvoir et où la prospérité se mesure en pièces sonnantes et trébuchantes. *Infiltration Marchande* : Amn déploie des agents habiles dans les centres commerciaux des royaumes voisins pour corrompre les marchés, déstabiliser les économies locales et affaiblir et ruiner ainsi les adversaires.
Diplomatie Monétaire : Amn utilise sa richesse pour soudoyer des diplomates et des dirigeants étrangers, influençant ainsi les décisions politiques et protégeant ses intérêts commerciaux sans avoir recours à la force militaire.

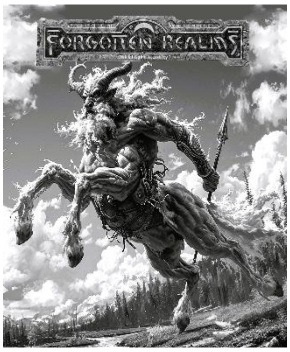
ANAUROCH



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (Sor) 20
POINTS DE VIE : 360
EAU : 6 **TERRE** : 18
FEU : 15 **AIR** : 13
TRÉSOR : C, H, V, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
2 Infanterie Type II (Bedine Nomads) : 1d10+6
1 Cavalerie Type II (Raiders du Désert) : 1d12+12
1 Artillerie Magique Type II (Sorcellerie de Shade) : 2d8+10
1 Volante Type III Spéciale (Phaerimm Spellcasters) : 3d6+9
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tempêtes de sable, Embuscade, Capture de leader. Attaque de panique Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Mirage magique, fortifications souterraines, Incombustible, Indétectable, Régénérante, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre mauvais
TAILLE : Grande Ville & Château (115,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 80 / 160,000 XP
BASTION : Thultanthar (Ville de l'Ombre)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Bétail, produits en bois
Exportations : Dattes, sel, épices
RELIGION/DIEU : Divinités du Panthéon Ombreux, Afar (Amaunator) Selûne, Talos, Ciric, Shaundakul (Beshaba)

Anauroch, souvent appelée La Grande Mer de Sable, est une vaste étendue désertique située dans le nord de Faerûn. Autrefois berceau de l'ancien Empire Néthéril, ce désert est désormais dominé par le silence des ruines enfouies et les échos de sa grandeur perdue. C'est une région de contrastes extrêmes, connue pour ses températures torrides le jour qui plongent en dessous de zéro dès le coucher du soleil. Le désert s'étend implacablement, engloutissant les frontières des nations avoisinantes. Le paysage d'Anauroch varie considérablement d'une région à l'autre. Au nord, le désert est une terre de roches gelées et de glace noire connue sous le nom de Haute Glace, tandis que le centre est dominé par la Plaine des Pierres Debout, un expanse de gravier traversé par des vents forts qui sculptent les roches en formations étranges. Le sud, appelé l'Épée, est caractérisé par de chaudes étendues de sable fin, interrompues seulement par les rares oasis qui servent de repères vitaux pour les nomades et les caravanes commerciales. Les seuls résidents sont les nomades Bedine, qui vivent dans des tentes et se déplacent continuellement à la recherche de pâturages et d'eau. Leur société est organisée en tribus dirigées par des cheikhs, et leur culture est marquée par un respect pour les traditions et une méfiance envers la magie et les étrangers. Malgré les conditions arides, ils sont connus pour leur hospitalité envers ceux qu'ils acceptent. Anauroch a également vu l'ascension des Shadovars, les habitants de l'enclave volante de Thultanthar, qui est apparue au-dessus du désert après avoir été cachée pendant des siècles dans le Plan de l'Ombre. Les Shadovars, dirigés par les puissants Princes de l'Ombre, cherchent à restaurer la gloire de l'ancien Néthéril. Ils ont apporté une magie sombre et puissante, transformant certaines parties du désert en une image plus verdoyante de son passé préhistorique, mais leur présence est une source de tension avec les Bedines. Les ruines de civilisations antiques, les artefacts magiques enfouis et les reliques de puissance oubliée font d'Anauroch un lieu d'intérêt. Toutefois, les dangers sont nombreux, incluant les tempêtes de sable mortelles,
Tempête de Sable : Les génies des tempêtes alliés peuvent invoquer une tempête de sable magique, créant une barrière de sable mouvant autour des armées ou bastion du royaume pour dissuader les envahisseurs.

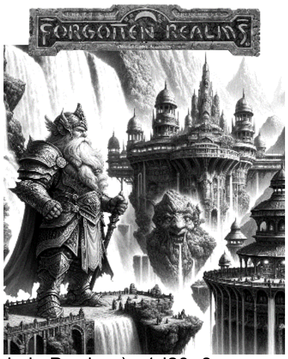
BIEF DE VILHON



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (C) 12
POINTS DE VIE : 900
EAU : 16 **TERRE** : 8
FEU : 10 **AIR** : 13
TRÉSOR : A, F, H, U, V (5)
NOMBRE D'ARMÉES : 12
2 Infanteries Type III (Rangers des Bois humides) : 2d8+8
2 Infanteries Type IV (Milices des cités) : 2d10+10
3 Cavaleries Type III (Centaures) 1d12+12
2 Cavaleries Type IV (Cavalerie de Lheshayl) : 1d20+12
1 Marine de Type III (Flotte d'Ormpetarr) : 2d10+8
2 Artilleries Type IV (Archers des plaines) : 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 85%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla, Sauvage, Tireur d'élite, Too big to fail, Phalange Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, défense maritime, Vivre de la terre, Moral élevé, Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 40%
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Empire Mineur (5,505,840 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVII / 245 / 600,000 XP
BASTION : Pas de capitale, cités-états indépendantes (6)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux
Exportations : Poisson, pierre, chevaux, esclaves, vin
RELIGION/DIEU : Eldath, Helm, Chauntea, Lliira, Malar, Nobanion, Silvanus, Talos, Tempus, Tyr

Le Bief de Vilhon, est dirigé par le Seigneur-prélat Daerlun, un clerc de niveau 12. Une région au centre de Faerûn, est caractérisé par son vaste bras de mer et ses riches terres agricoles. Cette région est célèbre pour ses diversités culturelles et ses nombreux royaumes et cités-états indépendants, qui contribuent à un environnement politique complexe mais dynamique. Géographiquement, le Bief de Vilhon inclut des caractéristiques notables telles que les Montagnes Fourchues, les Plaines Étincelantes peuplées de tribus de centaures, ainsi que le Bain Profond, un grand lac poissonneux. Les Yeux de Silvanus sont un groupe d'îles stratégiques à l'entrée du bras de mer, vital pour la navigation et la défense. Économiquement, le Bief de Vilhon est un bras commercial crucial, reliant le Lac de Vapeur et la Mer des Étoiles Déchues. La région est également riche en ressources naturelles telles que le poisson, le vin et les pierres précieuses, qui sont largement exportées à travers Faerûn.
La société du Bief de Vilhon est marquée par une forte prévalence de la magie, ce qui a parfois conduit à des instabilités. Toutefois, la présence de l'Enclave Émeraude assure une certaine harmonie entre les activités humaines et la préservation de la nature. Les habitants de cette région sont réputés pour leur hospitalité envers les étrangers, ce qui favorise un flux constant de commerce et de nouvelles idées.
Sur le plan de la défense, chaque cité-état maintient sa propre milice ou armée. Les forces navales sont particulièrement développées à Ormpetarr, un centre névralgique pour la marine du Bief de Vilhon. Les défenses naturelles comme les Montagnes Fourchues et les marécages du Bois Humide offrent une protection supplémentaire contre les invasions.
Assaut des Centaures : Les cavaleries centaures, maîtres de la charge éclair, exploitent leur agilité et leur connaissance du terrain pour mener des attaques rapides et dévastatrices contre les positions ennemies. *Défense des Yeux de Silvanus* :
Les îles stratégiques des Yeux de Silvanus sont fortifiées et utilisées comme bases de défense avancées, permettant de surveiller les mouvements ennemis dans le bras de mer et de coordonner les réponses défensives en cas d'attaque maritime.

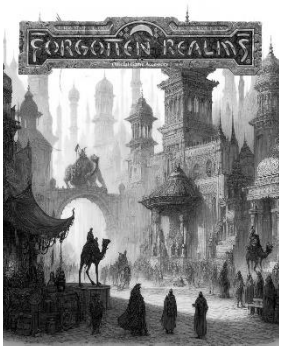
BORDEFAILLE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (G) 14
POINTS DE VIE : 450
EAU : 12 **TERRE** : 10
FEU : 17 **AIR :** 10
TRÉSOR : A, H, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type II (Phalanges de nains d'or) : 1d10+5
1 Infanterie Type IV (Gardiens de la Bordure) : 1d20+8
1 Unité de Siège Type II (Ingénieurs des failles) : 1d10+6
(1) Volante Type III (Griffons des earthmotes) : 3d6+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 90%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts sismiques, embuscades, Ennemi Favori, Phalange Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications montagneuses, pièges de faille, Armure Lourde Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (50,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 58 / 115,000 XP
BASTION : Cordisphère
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies, textiles, biens de consommation
Exportations : Cuivre, or, gemmes, produits miniers
RELIGION/DIEU : Morndinsamman, Tempus, Eldath

Bordefaille (East Riflt), situé au bord des profondeurs de la Grande Faille, c'est un royaume nain d'or connu pour sa résilience et sa richesse minérale. Les nains d'or de Bordefaille, après la catastrophe de la Magepeste, ont reconstruit leur royaume autour de la nouvelle capitale, Cordisphère. Cette société, bien que majoritairement isolée, a ouvert ses portes à d'autres races pour revitaliser son économie et renforcer ses défenses. Les défenses de Bordefaille sont robustes, caractérisées par les Tours de la Bordure qui surveillent toutes les entrées du royaume. Les forces armées sont bien équipées, combinant des unités d'infanterie lourde avec des archers spécialisés et des équipes de sorciers capables d'exploiter les énergies magiques locales. La chute de Basseloge, l'ancienne capitale, a laissé des ruines qui sont maintenant des sites d'exploration et de récupération, gérés conjointement par les nains et les aventuriers de races diverses. Le commerce avec les nations voisines permet à Bordefaille de s'approvisionner en biens essentiels tout en exportant ses richesses minérales, contribuant à un équilibre économique et social dans cette partie turbulente de Faerûn. Blotti sur une plateforme perchée sur le flanc d'une montagne Brodefaille est le symbole vivant de l'ingéniosité et de la ténacité des nains d'or qui ont réussi à survivre quand la région s'est effondrée dans les entrailles de l'outreterre. Bordefaille ressemble a une plateforme de la taille d'un petit pays qui surplombe un gouffre gigantesque. Les eaux de différentes mers se jettent dans l'abîme en formant des cascades et des chutes scintillantes qui plongent dans les ténèbres souterraines. Des îlots terrestres sont suspendus dans les airs, telles des masses de terre et de pierre grouillant de créatures étranges, criblées de tunnels et couvertes de vestiges d'un passé peu lointain. Le Bordefaille possède des escaliers en lacets, des sentiers tortueux et des griffons apprivoisés, une communauté qui s'agrippe à la paroi de cette plaie qui s'ouvre dans le sol. A*ssauts Sismiques* : Les nains d'or de Bordefaille ont appris à exploiter les mouvements sismiques naturels de la Grande Faille pour déstabiliser les positions ennemies, provoquant des éboulements et des fissures dans les rangs adverses. *Fortifications Montagneuses* : Les Tours de la Bordure, des structures massives et impénétrables construites à l'entrée du royaume, servent de première ligne de défense contre les attaques extérieures, offrant une protection inégalée contre les envahisseurs.

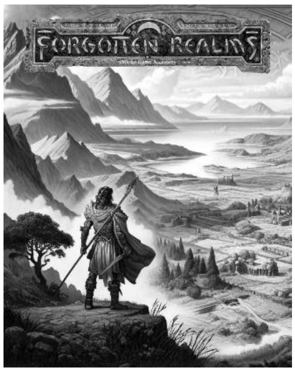
CALIMSHAN



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (V) 18
POINTS DE VIE : 850
EAU : 8 **TERRE** : 16
FEU : 15 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, C, D, E, W (5)
Nbre d'ARMEES : 12(1)
3 Infanteries Type III (Légionnaires d'élite) : 1d12+12
1 Infanterie Type IV (Garde syl-pacha) : 2d12+10
2 Artillerie Type III (Catapultes enchantées) : 1d10+9
3 Cavalerie Type III (Choc des cavaliers) : 2d12+8
1 Cavalerie Type IV (Cavalerie des pachas) : 2d12+12
2 Volantes Type IV (Escadron de djinns) : 2d12+12
(1) Volante Type IV (Djinns de surveillance) 2d20+9
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Sortilèges du désert, Charge de cavalerie Encerclement téméraire Blocus Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Magie ancienne, pactes avec des génies (1) Incombustible Too big to fail Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Empire Mineur (5 339 520 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVII / 275 / 550,000 XP
BASTION : Calimport
EXPORTATION/IMPORTATION : Importations de nourriture, esclaves, et sorciers ; Exportations d'armures, livres, pierres précieuses, bijoux, maroquinerie, mercenaires, objets magiques mineurs, perles, porcelaine, poterie, herbes rares, corde, navires, soie, épices, armes, et vin.
RELIGION / DIEUX : Culte de Azuth, Ibrandul, Ilmater, Savras, Shar, Sharess, Talos (Bhaelros), Tyr (Anachtyr)

Calimshan est un empire qui s'étend du désert de Calim aux marais des Araignées, abritant une société complexe où la magie, le génie et le commerce s'entrelacent. Sous le soleil brûlant du désert, les Calishites mènent une existence riche et opulente, marquée par une histoire ancienne d'empires et de génies. Calimport, la capitale tentaculaire, est un lieu d'intrigues politiques et de richesse flamboyante, gouverné par l'empereur Syl-Pacha et les pachas influents. Leurs décisions façonnent le destin d'une population diversifiée, depuis les puissants nobles jusqu'aux génies lointains. La magie infuse l'air de Calimshan, des marchés de Calimport aux salons élégants des pachas, où la diplomatie et le commerce se nouent et se dénouent. Des légions d'élite et des sorciers puissants composent les forces de Calimshan, défendant leurs terres contre les menaces extérieures avec une détermination inébranlable. Les dieux sont vénérés avec ferveur, reflétant une variété de croyances profondes qui se manifestent par des temples grandioses et des rituels colorés. Avec des importations et des exportations aussi variées que ses citoyens, Calimshan reste une force dominante dans le commerce de Faerûn, une terre où le statut est mesuré par la richesse visible et où les classes inférieures aspirent à l'ascension sociale par l'aventure et le courage. La géographie variée, des déserts arides aux montagnes boisées, offre un terrain riche en aventures et défis, tout comme en opportunités pour les marchands intrépides et les conquérants audacieux. *Sortilèges du Désert* : Les sorciers et les prêtres de Calimshan ont perfectionné des sorts spécifiquement adaptés aux rigueurs du désert, invoquant des tempêtes de sable, des mirages trompeurs et même des créatures élémentaires pour désorienter et affaiblir leurs ennemis. *Magie Ancienne* : L'empire de Calimshan possède un vaste savoir magique, hérité de ses anciens souverains et des génies qui ont jadis régné sur ces terres. Cette magie antique est utilisée pour ériger des boucliers protecteurs, invoquer des gardiens magiques et détecter les intrus.

CHESSENTA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 15
POINTS DE VIE : 880
EAU : 12 **TERRE** : 13
FEU : 11 **AIR :** 13
TRÉSOR : A, E, H, R, S (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type III (Mercenaire de Chassenta) 1d10+10
2 Infanteries Type IV (Mages de Guerre) : 3d6+10
1 Infanterie Type IV (Légionnaires de Chessenta) : 2d10+9
2 Cavaleries Type III (Chevaliers de Luthcheq) : 2d12+8
1 Marine Type IV (Flotte de Guerre Chessentane) : 2d10+10
1 Artillerie de Type II (Archers de Chassenta) 2d8+8
2 Artillerie Type III (Balistes et Catapultes des Cités) : 3d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, élever pour la guerre, Martiale, Expert en siège.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications urbaines, Guérilla urbaine, défense navale Too big to fail Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre à Chaotique
TAILLE : Métropole (3,386,880 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 215 / 430,000 XP
BASTION : Luthcheq
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Fromage, verre, chevaux, armes magiques, mercenaires, parfums, porc, esclaves
Exportations : Art, vaches, or, raisins, huile d'olive, fer de qualité, argent, esclaves, statues, armes, vin
RELIGION/DIEU : Amaunator, Anhur, Assuran, Azuth, Bast, Entropie, Lathander, Oghma, Chevalier Rouge, Tchazzar, Tempus, Sebakar, Waukeen

Chessenta est une région connue pour ses cités-états indépendantes et ses chefs de guerre puissants. Tchazzar, un demi-dieu et guerrier de niveau 15, est l'un des dirigeants les plus influents de Chessenta. La Chessenta occupe un plateau, une plaine fertile entourant la grande Baie de Chessenta, dans le sud-ouest de la Mer des étoiles déchues. Des montagnes escarpées et des hautes terres accidentées délimitent les frontières orientale, australe et occidentale. Chessenta, célèbre pour ses conflits entre cités et son histoire marquée par les héros de guerre et les affrontements militaires, est une confédération de cités-états partageant une culture commune et une défense mutuelle. Les Chessentans sont reconnus pour leur nature passionnée, leur appréciation pour les arts fins, ainsi que leur habileté en matière de tactiques guerrières et stratégiques. L'histoire de Chessenta est jonchée de conflits internes entre les cités-états, chacune luttant pour l'hégémonie et le contrôle des ressources locales. Les rivalités, parfois violentes, ont souvent nécessité l'intervention de mercenaires pour incliner la balance en faveur de l'une ou l'autre faction. Chessenta, malgré son penchant pour le conflit, reste un centre de haute culture, avec un amour profond pour la poésie, la philosophie, l'astronomie et l'histoire. Les compétitions sportives, surtout la lutte, jouent un rôle crucial dans la société, tout comme les célébrations et festivals qui marquent le calendrier Chessentan. Les cités, bien qu'indépendantes, sont liées par des traditions et un patrimoine commun qui renforcent leur identité collective face aux menaces extérieures. *Fortifications Urbaines* : Les cités de Chassenta sont protégées par d'imposantes fortifications urbaines, comprenant des murs massifs, des tours de guet et des douves. Ces défenses urbaines sont conçues pour résister aux assauts des ennemis et garantir la sécurité des citoyens en cas d'attaque.

CHONDATH



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 620
EAU : 12 **TERRE** : 11
FEU : 10 **AIR** : 11
TRÉSOR : B, D, F, R, S (5)
Nbre d'ARMEES : 11
3 Infanteries Type II (Milices citadines) : 1d10+6
2 Infanteries Type III (Gardes d'élite d'Arrabar) : 1d12+10
3 Cavaleries Type II (Cavaliers légers) : 1d10+6
2 Artilleries Type II (Balistes de défense urbaine) : 1d12+7
1 Volante Type III (Patrouilles de reconnaissance aérienne) : 2d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla urbaine, escarmouches Charge de Cavalerie, Attaque éclairée, Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications, Tactiques défensives Tenir la ligne, Courageuse Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre à Loyal Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (1 982 880 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 150 / 300,000 XP
BASTION : Arrabar
EXPORTATION/IMPORTATION : Importations de métal ; Exportations de bois de construction, épices, mercenaires, sel.
RELIGION / DIEUX : Culte de Helm, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukeen

Chondath est gouverné par Sa Grandeur, Lord Eles Wianar, qui est un guerrier de niveau 13. Chondath, autrefois une puissance de cités-états, est une contrée guerroyante aux citoyens sceptiques et stratèges. Ses villes sont marquées par la méfiance envers la magie, préférant la force des armes et la ruse à l'arcane. Après les bouleversements de la Magepeste, Chondath a survécu, bien que transformé, son territoire se rétrécissant entre le Bief de Vilhon et le Bois de Chondal, abritant des créatures telles que les centaures et les elfes. La capitale, Arrabar, se dresse à la croisée des chemins commerciaux, tandis que les ports de Hlath et Iljak témoignent de l'habileté des Chondathians à s'adapter, en se tournant vers le commerce du bois et la pêche pour subsister. Des sites comme Mussum rappellent les tragédies passées, et Reth vit au rythme des jeux de gladiateurs, témoignant de la nature combative de ses habitants. La situation géopolitique de Chondath, en bordure de Sespech et de Chessenta, ajoute à la complexité des relations internationales, où les alliances et les conflits façonnent l'identité nationale. L'alignement de Chondath, oscillant entre la neutralité et la loi, reflète sa société qui valorise l'ordre sans se soustraire aux dynamiques changeantes de la politique et de la guerre. Les Chondathans étaient avant tout des commerçants, travaillant souvent avec des terres lointaines. C'était aussi un peuple quelque peu guerrier et se méfiait totalement des sorciers et de la magie. *Attaques de Nuit* : Les soldats de Chondath sont formés pour mener des attaques nocturnes furtives, utilisant l'obscurité pour masquer leurs mouvements et infliger des dégâts dévastateurs à leurs adversaires avant de disparaître dans les ténèbres. *Réseaux de Tunnels Secrets* :
Le bastion de Chondath est doté de réseaux de tunnels secrets, utilisés pour la contre-attaque, l'évacuation discrète de la population civile en cas d'urgence, ou même comme moyen de ravitaillement clandestin en cas de siège prolongé. *Utilisation de Pièges :* Les Chondathians sont experts dans la mise en place de pièges sournois autour de leurs positions défensives. Ces pièges peuvent inclure des trappes dissimulées, des embuscades à base de projectiles, ou des dispositifs magiques destinés à désorienter et à affaiblir les assaillants.

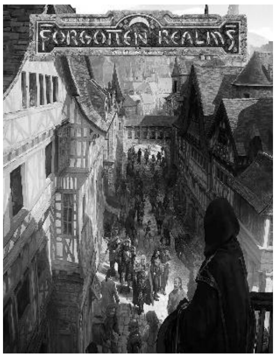
CHULT



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (C) 15
POINTS DE VIE : 420
EAU : 13 **TERRE** : 17
FEU : 15 **AIR** : 11
TRÉSOR : B, E, F, H, R (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
1 Infanterie Type I (Lanceurs de javelots) : 1d8+3
1 Infanterie Type III (Sorciers tribaux) : 1d12+5
1 Cavalerie Type IV (Cavaliers sur dinosaures) : 2d10+10
1 Volante Type I (Éclaireurs sur rapaces) : 1d8+6
1 Volante Type III (Pterafolk) : 2d6+6
1 Unité d'artillerie I (Lanceurs de pierres) : 1d8+4
1 Unité d'artillerie Type I Chamans invoquant des esprits de la terre) : 2d8
(1) Infanterie Type IV (Guerriers tribaux) : 2d10+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : Standard
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Brutale, Frénétique, Glissante, Attaques éclairées, Vorace, Sauvage, Psy
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflage dans la jungle, pièges naturels, Stupide, Vigoureuse, Indétectable Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Petit Royaume (300,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 120 / 240,000 XP
BASTION : Port Nyanzaru
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, bijoux, armes
Exportations : Fourrures, gemmes, ivoire, bois de teck
RELIGION/DIEU : Ubtao (principalement), ainsi que diverses divinités mineures, Eshowdow, Thard Harr, Local Animal Gods

Chult est dirigé par la reine Zhanthi, une prêtresse de niveau 15. Chult est une péninsule exotique connue pour ses jungles denses, ses dangereuses montagnes et ses riches ressources naturelles. Elle abrite une grande variété de tribus humaines, ainsi que des nains sauvages, des gobelins, et des peuplades de lizardfolk. La faune dominante de Chult est constituée de dinosaures, vénérés comme des aspects du dieu Ubtao par les tribus locales. La société chultienne est tribale et nomade, dépendante de la chasse et de l'agriculture itinérante pour survivre dans la jungle impitoyable. Les Chultans sont connus pour leur artisanat unique et leur connaissance approfondie de la nature, qui leur permet de survivre dans un environnement parmi les plus inhospitaliers de Faerûn. Les maladies et les parasites sont monnaie courante à Chult, tout comme les insectes venimeux et les prédateurs dissimulés dans la verdure omniprésente. La magie y est crainte et respectée, souvent pratiquée en secret par des arcanistes isolés ou dans la cité perdue de Mezro. Chult, malgré ses richesses, est un royaume constamment en conflit avec les forces de la nature et les intrusions extérieures. Les tribus se battent pour les ressources, et les aventuriers de la surface affrontent les dangers de la jungle à la recherche de trésors anciens. Les Chultans suivent des traditions anciennes, avec un respect profond pour les esprits de leurs ancêtres et la nature qui les entoure. Ils sont connus pour leurs danses rituelles, leur musique de percussion, et leurs récits épiques transmis de génération en génération. *Magie des Esprits Anciens* : Les sorciers tribaux de Chult sont capables d'invoquer les esprits anciens de la jungle pour les aider au combat. Ces esprits peuvent prendre la forme de bêtes sauvages, de spectres vengeurs ou même de phénomènes naturels dévastateurs. *Magie de Camouflage* : Les chamans de Chult sont capables de jeter des sorts de camouflage puissants, permettant aux tribus de se fondre dans l'environnement dense de la jungle et de se cacher des intrus indésirables. *Utilisation de la Flore et de la Faune* : Les Chultans sont maîtres dans l'art d'utiliser les plantes et les créatures de la jungle pour défendre leur territoire.

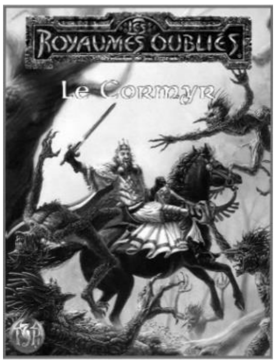
CONTRÉES DU MITAN



FRÉQUENCE : Commune
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (R) 18
POINTS DE VIE : 650
EAU : 12 **TERRE** : 16
FEU : 10 **AIR :** 12
TRÉSOR : A, E, H, R, S (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
3 Infanteries Type II (Milices des cités-états) : 1d10+7
3 Infanteries Type III (Magiciens des guildes) : 3d6+9
1 Infanterie de Type IV (Gardes d'élite) : 1d20+8
2 Cavaleries Type II (Chevaliers des Cités) : 1d12+8
1 Artillerie Type II (Archers d'élite) : 1d10+8
1 Artillerie Type III (Balistes et catapultes côtière) : 2d8+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, tactiques de guérilla, Tireur d'élite, Blocus, Expert en siège.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications urbaines, tours de guet, barrières magiques, Too big to fail Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre à Loyal bon
TAILLE : Royaume Gigantesque (1,641,600 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 175 / 430,000 XP
BASTION : Baldur's Gate
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Poissons, herbes, fer, tapis
Exportations : Or, poterie, argent, bois
RELIGION / DIEUX : Culte de Chauntea, Helm, Lathandre, Torm, Tempus

Les Western Heartlands, région vaste et diversifiée, abritent une mosaïque de cités-états indépendantes. Connu pour ses collines, ses plaines herbeuses et ses marais, le territoire est parsemé de petites communautés agricoles et de postes commerciaux. Les armées locales, bien que variées, incluent des milices de citoyens, des chevaliers, des corps d'archers spécialisés, et des unités d'artillerie défensive, reflétant la diversité et l'autonomie des pouvoirs politiques dans la région. Les Contrées du Mitan, situées au cœur de Faerûn, forment une région de grande diversité géographique et culturelle, marquée par une histoire riche en événements et en changements politiques. Cette vaste étendue de terres est caractérisée par des plaines fertiles, des forêts denses, des montagnes escarpées, et des vallées profondes, offrant un cadre de vie varié pour ses nombreux habitants. Le climat des Contrées du Mitan varie considérablement d'une zone à l'autre, allant de tempérer dans les vastes plaines centrales à plus rude et montagneux dans les régions élevées. Cette diversité climatique influence non seulement la faune et la flore de la région mais aussi les modes de vie et les activités économiques des habitants. Politiquement, les Contrées du Mitan ne sont pas unifiées sous un seul gouvernement, mais sont plutôt un patchwork de cités-états indépendantes, de royaumes et de territoires gouvernés par divers seigneurs et magistrats. Cette fragmentation politique est le résultat de siècles de guerres, d'alliances et de trêves, où chaque ville ou région maintient son autonomie tout en participant à un réseau complexe de diplomatie et de commerce avec ses voisins. Économiquement, les Contrées du Mitan sont florissantes grâce à une agriculture prospère, stimulée par la fertilité de ses plaines, et un commerce vigoureux, soutenu par des routes commerciales bien établies qui traversent la région. *Magie de Terrain* : Les magiciens des guildes sont capables de manipuler le terrain lui-même, créant des illusions complexes pour tromper et désorienter les forces ennemies. Leur magie peut transformer les marais en terrains arides ou ériger des murs de brume pour dissimuler les mouvements des troupes alliées. *Réseaux de Communication* : Les tours de guet disséminées à travers les Contrées du Mitan sont reliées par des réseaux de communication magiques, permettant aux forces locales de coordonner leurs mouvements et de répondre rapidement aux menaces. Cette communication rapide et efficace leur confère un avantage stratégique sur les envahisseurs.

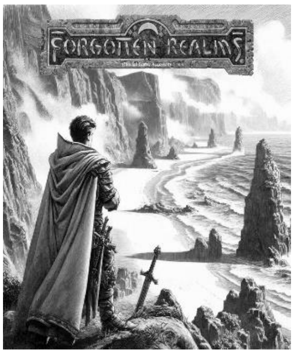
CORMYR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (P) 18
POINTS DE VIE : 600
EAU : 14 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : B, E, F, H, R (5)
Nbre d'ARMEES : 11
3 Infanteries Type III (Soldats royaux) : 1d12+8
2 Infanteries Type IV (Chevaliers de la Licorne) : 2d12+8
2 Cavaleries Type III (Cavaliers légers du royaume) : 2d10+8
2 Artilleries Type III (Balistes de la garde royale) : 1d12+8
2 Volantes Type IV (Griffons de la patrouille royale) : 2d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques Martiale, Phalange, Charge de Cavalerie, Impitoyable, Ennemi Favori, Éternelle Élevé pour la guerre, Justicier, Brutale Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications robustes, Courageuse Résistances légendaires, Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon à Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (1 360 800 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 195 / 390,000 XP
BASTION : Suzail
EXPORTATION/IMPORTATION : Importations d'épices, d'ivoire, et de verre
Exportations d'armures, de bois, de charbon, de denrées alimentaires, d'épées, d'ivoire sculpté, de tissu.
RELIGION / DIEUX : Culte de Chauntea, Deneir, Helm, Lathandre, Lliira, Oghma, Malar, Milil, Selune, Silvanus, Tempus, Tymora, Waukeen

Le Royaume de Cormyr est actuellement dirigé par le Roi Azoun V, qui est un paladin de niveau 18. Cormyr, le Royaume Forestier, trône au cœur des Contrées du Mitan orientales, entouré de forêts ancestrales et de paysages vallonnés. La monarchie, avec à sa tête la famille royale Obarskyr, est guidée par la sagesse des Magiciens royaux et soutenue par les chevaliers et les milices fidèles. Suzail, la capitale, est un carrefour d'opulence et de pouvoir où nobles et aventuriers se côtoient. Cormyr, imprégné de coutumes et de folklore, est un royaume où la chasse à courre et la chevalerie sont vivaces, et où les rites sociaux structurent la vie quotidienne. Ses armées, mélange de bravoure et de discipline, protègent la terre contre tout péril, incarnant la force et l'honneur du dragon, du cerf, et de la licorne qui figurent sur leurs étendards. Le climat de Cormyr varie, avec des pluies généreuses alimentant la splendeur des fermes et des forêts, tandis que le brouillard et la brume imprègnent souvent les Hautes Landes et la côte. La position stratégique de Cormyr, bordé par la Mer des Étoiles Déchues et le désert d'Anauroch, ainsi que ses ressources naturelles abondantes, contribuent à sa richesse et à sa stabilité. Malgré les défis du passé, Cormyr persiste comme une terre prospère, avec une gastronomie raffinée et une culture riche qui séduit tant les résidents que les visiteurs. *Forces de la Licorne* : Les Chevaliers de la Licorne de Cormyr, connus pour leur courage et leur dévotion, peuvent déclencher des charges féroces contre les lignes ennemies, galopant avec une force et une vélocité impressionnante, écrasant tout sur leur passage. *Milice Organisée* : La milice de Cormyr est bien entraînée et organisée, capable de répondre rapidement aux menaces internes et externes. Leur discipline militaire et leur connaissance du terrain leur permettent de défendre efficacement les frontières du royaume et de maintenir l'ordre dans les régions reculées.

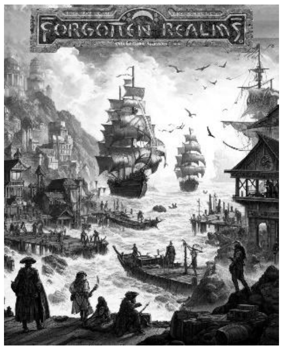
CÔTE DES ÉPÉES



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (M) 16
POINTS DE VIE : 580
EAU : 17 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : A, E, H, R (4)
Nbre d'ARMEES : 9
2 Infanteries Type II (Gardes de cité) : 1d8+7
2 Infanterie Type III (Compagnies mercenaires) : 1d10+8
2 Cavaleries Type II (Patrouilles montées) : 1d10+6
1 Cavalerie Type III (Chevaliers des Steppes) : 1d12+7
1 Artillerie Type I (Défenses côtières) : 1d12+5
1 Volante Type II (Griffons des falaises) : 1d12+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, raids rapides, Encerclement téméraire, Blocus, Agile
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications stratégiques, alliances militaires temporaires, Moral élevé Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre à Chaotique
TAILLE : Grand Royaume (660 960 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Sans
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 110 / 200,000 XP
BASTION : Aucun (Villes indépendantes, la plus grande étant La porte de Baldur)
EXPORTATION/IMPORTATION : Importations de nourriture, métaux précieux, et esclaves ; Exportations de navires, pierres de sang inachevées utilisées comme monnaie.
RELIGION / DIEUX : Culte de Bane, Beshaba, Chauntea, Lathandre, Mask, Mystra, Tempus, Tymora, Umberlee

La Côte des Épées, souvent appelée les Terres Vides, est une région de contrastes aigus et de dynamique constante. S'étendant le long de la côte de la Mer des Épées et s'étendant à l'intérieur des terres jusqu'à la vallée de Delimbiyr, c'est une terre où chaque cité-État et chaque colonie attache une grande importance à son indépendance. La diversité culturelle et raciale enrichit la région, des humains majoritaires aux nains de bouclier et aux orcs. Les langues et les religions sont aussi diverses que ses habitants, avec un mélange riche de cultes traditionnels et locaux. La géographie de la Côte des Épées varie des champs verdoyants aux badlands dangereux, offrant à la fois des opportunités et des menaces. Les montagnes, les forêts, les marais et les rivières dotent la région de ressources naturelles abondantes mais aussi de nombreux dangers. La rivière Chionthar est un axe commercial vital, tandis que les marais comme Lizard Marsh et des forêts comme Cloak Wood et Trollbark Forest sont peuplés de créatures aussi merveilleuses que redoutables. Gouvernée par des cités-États autonomes telles que Baldur's Gate et Daggerford, la Côte des Épées ne connaît pas de gouvernement centralisé mais bénéficie de la protection de l'Alliance des Seigneurs et d'accords de sécurité comme le Pacte qui assurent la sécurité le long des routes principales. Cependant, de nombreuses zones restent largement sans loi, laissant les communautés locales à se défendre contre les bandits et les menaces plus sinistres. *Fortifications Adaptatives* : Les cités-États de la Côte des Épées sont expertes dans la construction de fortifications adaptables. Ils peuvent ériger des barricades temporaires, des murs mobiles et des postes de guet dissimulés pour se défendre contre les attaques ennemies et s'adapter aux changements rapides sur le champ de bataille. *Alliances Militaires Temporaires* : Face à une menace commune, les cités-États de la Côte des Épées peuvent former des alliances militaires temporaires. Ces accords permettent un partage des ressources, des renseignements et des forces militaires pour contrer les ennemis communs, renforçant ainsi la défense collective de la région.

CÔTE DU DRAGON



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G/V) 8/11
POINTS DE VIE : 470
EAU : 16 **TERRE** : 13
FEU : 9 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, D, F, V (4)
Nbre d'ARMEES : 10
3 Infanteries Type II (Milices locales) : 1d8+6
3 Infanteries Type III (Garde des Marchands) : 1d12+8
2 Cavaleries Type II (Éclaireurs côtiers) : 1d8+6
1 Artillerie Type III (Batteries côtières) : 1d12+8
1 Volante Type III (Patrouilles maritimes) : 2d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 45%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla maritime, Amphibie, Contre-attaque, Capture de leader. Attaques éclairées
DÉFENSES SPÉCIALES : Défense des cités-États, Courageuse, Amphibie, Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre à Chaotique Neutre
TAILLE : Très Grand Royaume (820 800 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Sans
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIII / 127 / 250,000 XP
BASTION : Aucun (Cités-États indépendantes) (3)
EXPORTATION/IMPORTATION : Importations de nourriture, métaux précieux, et esclaves ; Exportations de navires.
RELIGION / DIEUX : Culte de Helm, Mask, Nobanion, Sune, Tempus, Tymora, Umberlee

La Côte du Dragon est une mosaïque de liberté et d'opportunisme, où chaque cité-État vibre au rythme des ambitions individuelles. Sans capitale, cette région est un réseau d'avant-postes et de repaires de pirates où les marchands côtoient des personnages louches, et où l'intrigue politique est aussi courante que le commerce. La population est un mélange hétéroclite de cultures, façonnée par un commerce effréné et un esprit d'entreprise farouche. Loin d'être unifiées, les cités-États telles que Westgate sont des bastions de pouvoir et d'influence, chacune gouvernée par un conseil de marchands ou une figure énigmatique, souvent de nature moins que légale. Les défenses sont assurées par des mercenaires et des volontaires, chaque ville prête à défendre son territoire contre les intrusions, qu'elles viennent de la mer ou des terres environnantes. Les caractéristiques géographiques de la Côte du Dragon ajoutent à sa complexité : des Landes de Gritstone aux plages désolées de Castaway Coast, le territoire est parsemé de sites qui invitent à l'aventure. Les marchands audacieux et les pirates sans foi ni loi naviguent sur les eaux périlleuses, en quête de fortune ou fuyant les conséquences de leurs actes. Malgré l'anarchie apparente, la Côte du Dragon demeure un carrefour essentiel dans le commerce de Faerûn. Elle est aussi un creuset pour ceux qui cherchent à s'affranchir des règles des royaumes plus ordonnés, offrant asile et opportunités pour tous ceux qui sont prêts à payer le prix de leur liberté ou de leur audace. *Saccages Furtifs* : Les pirates de la Côte du Dragon sont réputés pour leurs attaques surprises dans les zones côtières moins défendues. Ils utilisent des techniques de camouflage et de contournement pour frapper rapidement et s'échapper avant que les renforts ne puissent arriver.
Contre-espionnage : Les cités-États de la Côte du Dragon sont connues pour leur réseau d'espions et d'informateurs. Ils utilisent des stratagèmes sophistiqués pour identifier les menaces potentielles et déjouer les plans des ennemis avant même qu'ils ne soient mis en œuvre. *Fortifications Submergées :* Pour contrer les attaques maritimes, certaines cités-États ont construit des fortifications submergées, telles que des récifs artificiels ou des pieux immergés, pour entraver la navigation des navires hostiles et les exposer aux attaques de la défense côtière.

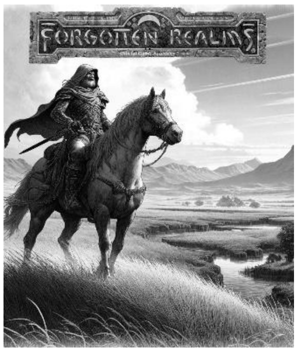
DAMARIE



FRÉQUENCE : Unique
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (C/A) 13/8
POINTS DE VIE : 640
EAU : 10 **TERRE** : 13
FEU : 9 **AIR :** 16
TRÉSOR : B, D, F, U, V (5)
NOMBRE D'ARMÉES : 11
3 Infanteries Type III I(Militaires Damarans) : 1d10+10
3 Infanteries Type IV (Gardes Damarans) 1d12+10
3 Cavalieries Type IV (Cavaliers du Froid) : 1d12+12
2 Artilleries Magiques Type IV (Sorciers de Damara) : 1d20+9
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 90%
ATTAQUES SPÉCIALES : Incombustible, Endurcie en altitude Élevé pour la guerre, Brutale, Courageuse Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, tactiques de guérilla, Embuscade, Vivre de la terre. Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (1,322,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 190 / 380,000 XP
BASTION : Helgabal
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, bétail, bois
Exportations : Gemmes, or, fer, argent
RELIGION / DIEUX : Ilmater, Silvanus, Tempus

La Damarie est située dans les terres froides du nord-est de Faerûn, est un royaume marqué par un climat rigoureux et un terrain difficile qui façonnent ses habitants robustes et résilients. Ce royaume, bien que peu peuplé, est riche en minéraux précieux comme le sang-de-dragon (bloodstone), l'or, et l'argent, ce qui en fait une région économiquement stratégique malgré ses conditions climatiques extrêmes. Les Damarans sont reconnus pour leur endurance et leur capacité à prospérer dans un environnement qui en repousserait beaucoup. La capitale, Helgabal, est le cœur politique et économique du royaume, servant de lien pour le commerce et la gouvernance sous la monarchie actuelle. Les différentes dynasties qui se sont succédé à la tête de Damara ont souvent été confrontées à des défis externes et internes, incluant des invasions et des luttes internes pour le pouvoir. Les montagnes Galena au nord-ouest et les montagnes Giantspire à l'est offrent une protection naturelle mais isolent également le royaume, contribuant à son caractère unique et quelque peu reclus. Les forêts, telles que l'Earthwood, offrent des ressources mais sont également le théâtre de dangers constants, notamment des créatures hostiles. Sur le plan militaire, Damara est préparé à défendre ses riches ressources et sa population. L'entraînement militaire est une composante essentielle de la société Damarane, avec des jeunes hommes appelés à servir dans l'armée pour des périodes déterminées. La stratégie de défense repose fortement sur l'utilisation du terrain montagneux et forestier pour mener des tactiques de guérilla contre les envahisseurs. En dépit des défis climatiques et géopolitiques, Damara a développé une culture riche et résiliente, avec une forte importance accordée à la famille, à la communauté et à la dévotion religieuse, particulièrement envers des divinités telles que Ilmater. *Sabotage Écologique* : Les habitants de la Damarie sont capables de perturber les ressources en eau et en nourriture de leurs ennemis en menant des opérations de sabotage écologique. Ils peuvent empoisonner les sources d'eau, détruire les cultures et perturber les écosystèmes locaux pour affaiblir leurs adversaires. *Tempêtes Magiques* : Les sorciers et prêtres de Damara ont appris à manipuler les éléments pour déclencher des tempêtes magiques dévastatrices. Ils peuvent invoquer des vents violents, des éclairs foudroyants et des chutes de neige intenses pour désorienter et affaiblir les forces ennemies.

DAMBRATH

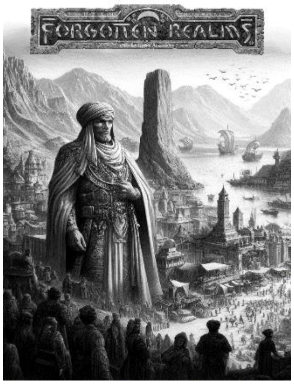


FRÉQUENCE : Rare
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (R) 12
POINTS DE VIE : 480
EAU : 13 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 11
TRÉSOR : A, F, H, V (4)
Nbre d'ARMEES : 10
3 Infanteries Type II (Soldats Crinti) : 1d10+7
2 Infanteries Type III (Soldats Crinti) : 1d12+9
2 Cavaleries Type III (Chevaucheurs de chevaux de guerre Dambrathiens) : 1d12+10
1 Artillerie Type III (Catapultes mobiles) : 1d12+12
2 Volantes Type II (Reconnaissance aérienne) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 30%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, Sauvage, Flexible, Barbares justicier, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, pièges environnementaux, Vivre de la guerre, Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Immense (1 000 000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 149 / 300,000 XP
BASTION : Cathyr
EXPORTATION/IMPORTATION : Importations de nourriture, métaux précieux, esclaves ; Exportations de chevaux, perles, poisson.
RELIGION / DIEUX : Ancien culte de Loviatar, maintenant des cultes locaux esprits de la nature,Lolth, Eilistraee

Dambrath est un royaume de contrastes, avec ses vastes plaines herbeuses et ses climats extrêmes. Situé dans le Sud Étincelant, ce pays côtier est marqué par des températures brûlantes presque toute l'année, adoucies seulement par la saison des pluies. Les Dambrathiens, principalement des Shebali, sont des cavaliers nomades et d'excellents éleveurs de chevaux, vivant dans une société organisée en clans parfois belliqueux. Le paysage est dominé par des plaines ouvertes et des marais, avec la Forêt d'Amtar ajoutant une densité sauvage à l'est. Les montagnes du Guet des gnolls et les Collines des défunts rois offrent des défis géographiques qui sculptent la vie et les mouvements des habitants.
Sur le plan politique, Dambrath n'est pas centralisé mais gouverné par des clans qui se rencontrent bi-annuellement. L'économie repose sur l'élevage de chevaux, la pêche, la perliculture, et l'exploitation minière, avec de vastes ranchs et des camps de mineurs peuplant les terres intérieures. Le climat excessivement chaud influence profondément le mode de vie et les activités économiques. L'histoire de Dambrath est riche en invasions et en dominations, notamment celle des Crinti, des demi-drows qui ont longtemps régné sur le pays. Après leur chute, les Shebali ont repris le contrôle, rejetant le culte de Loviatar et embrassant des croyances plus anciennes liées aux esprits de la nature, manifestant parfois des pouvoirs de lycanthropie. *Raiders des Marais* : Les cavaliers Dambrathiens sont experts dans les raids rapides à travers les marais et les plaines. Ils utilisent leur connaissance du terrain pour surprendre les ennemis et infliger des dégâts rapides avant de se retirer dans les marécages, où les poursuivants sont désorientés et vulnérables. *Camouflage Naturel* : Les habitants de Dambrath sont experts dans l'art du camouflage naturel, se fondant dans les marais et les plaines herbeuses pour tendre des embuscades à leurs ennemis. Leur capacité à se dissimuler dans leur environnement rend les attaques surprises encore plus efficaces. *Trappes Mortelles* : Les Dambrathiens utilisent des pièges environnementaux habilement dissimulés pour défendre leur territoire. Des fosses dissimulées, des filets cachés et des pieux camouflés dans la végétation peuvent piéger et infliger des dommages aux envahisseurs imprudents.

 FORGOTTEN REALMS

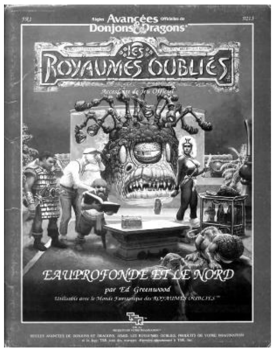
DURPAR



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (V) 15
POINTS DE VIE : 330
EAU : 14 **TERRE :** 11
FEU : 11 **AIR :** 15
TRÉSOR : B, F, W (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Gardes de la cité) : 1d10+5
1 Cavalerie Type II (Patrouilleurs des dunes) : 1d12+6
1 Artillerie Type II (Archers des Ajmer) : 1d10+5
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 58%
ATTAQUES SPÉCIALES : Blocus Infiltration attaque furtive Charge de cavalerie Tireur d'élite Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles renforcées, mirages du désert, Courageuse, Endurcie, Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Château & Muraille (35,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 33 / 65,000 XP
BASTION : Vaelan
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, tissus luxueux, technologies
Exportations : Épices, tissus fins, café, verre optique, savon
RELIGION/DIEU : Panthéon Adama, Waukeen, Gond

Durpar est une nation marchande située dans le sud-est de Faerûn, connue pour son climat chaud et humide et ses riches échanges commerciaux. La capitale, Vaelan, se trouve près de la baie des Eaux dorées, un centre vital pour le commerce et la navigation. Le paysage est marqué par des montagnes protectrices et des plaines fertiles. La société Durpari est fondée sur les principes de l'Adama, un code de conduite qui guide tant les affaires personnelles que commerciales. La culture est très axée sur le commerce et l'échange, avec un gouvernement dirigé par une oligarchie mercantile sous la forme du conseil des Nawabs, qui réglemente les affaires et assure la prospérité du royaume. Les Durparis valorisent hautement la littératie et le multilinguisme, essentiels pour leurs activités commerciales à travers Faerûn. L'armée, bien que petite en temps de paix, peut rapidement se transformer en une force compétente grâce à la mobilisation des marchands et des citoyens. Durpar est également célèbre pour ses hôtels et marchés, où les divertissements abondent et les étrangers riches sont toujours les bienvenus. Les défenses du royaume reposent sur des mercenaires et une milice citoyenne, prête à défendre les intérêts commerciaux et les frontières contre les incursions. Malgré les défis posés par les monstres des terres adjacentes et les tensions internes, Durpar reste un centre vital pour le commerce régional et international, bénéficiant de son emplacement stratégique et de sa capacité à négocier avec les puissances voisines. Un Monolithe quasiment vertical nommé « la dent de l'Adama » se dresse près de l'entrée de la trouée de Raurin. Les soldats en défendent l'entrée. *Harceleurs Éclair* : Les Archers des Ajmer excelle dans les tactiques de harcèlement, utilisant leur agilité et leur précision pour infliger des pertes à l'ennemi tout en restant hors de portée de ses attaques. *Mirages Protecteurs* : Les Durparis utilisent des techniques de magie et de tromperie pour créer des mirages dans le désert, induisant en erreur les forces ennemies et les éloignant des positions stratégiques. Ces illusions contribuent à la défense du royaume en déroutant les attaquants et en les épuisant avant même qu'ils n'atteignent les véritables fortifications de Durpar. *Caravanes Fortifiées* : Les routes commerciales de Durpar sont protégées par des caravanes fortifiées, composées de gardes armés et de mercenaires expérimentés. Ces caravanes sont équipées de défenses mobiles et peuvent se replier rapidement vers leurs positions.

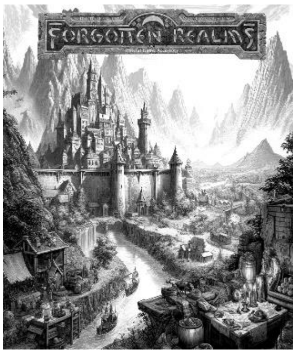
EAUPROFONDE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (M) 17
POINTS DE VIE : 700
EAU : 16 **TERRE** : 12
FEU : 12 **AIR** : 13
TRÉSOR : B, E, F, H, V (5)
Nbre d'ARMEES : 11(1)
2 Infanteries Type I (Garde urbaine) : 1d6+5
3 Infanteries Type II (Garde urbaine) : 1d10+8
1 infanterie Type III (Elfes noirs) : 1d12+10
3 Cavaleries Type III (Patrouilleurs équestres) : 1d10+12
2 Artilleries Type II (Gardes archers) : 1d8+8
(1) Volante Type IV (Beholders) 1d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Sanglante Charge de cavalerie Contre-attaque Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Enchantements protecteurs, accords de défense avec des entités magiques (1)
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 20%
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Royaume Gigantesque (1 347 840 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 172 / 400,000 XP
BASTION : Eauprofonde
EXPORTATION/IMPORTATION : Importe du bétail, bois, céréales, cuir, minerai, produits exotiques ; Exporte ameublement, armes, bière, métaux fins, objets en cuir, poteries, tissus.
RELIGION / DIEUX : Culte diversifié Déneïr, Mystra, Oghma

Eauprofonde est une ville d'une grande beauté architecturale et d'une richesse culturelle sans pareil, s'étendant le long des rives de la Mer des Épées et vers l'intérieur des terres jusqu'aux pentes du Mont d'Eauprofonde. Son port exceptionnel, sa politique de gouvernance sage et méritocratique, et sa forte tradition magique, font d'Eauprofonde une puissance respectée à travers Faerûn. Le climat de Eauprofonde, tempéré par les courants marins, apporte des saisons pluvieuses et froides, contrastées par de belles périodes ensoleillées. La ville profite d'une ouverture exceptionnelle sur le monde, accueillant toutes races et cultures avec une étonnante tolérance et une curiosité pour les pratiques étrangères, tant que celles-ci adhèrent à l'éthique commerciale honnête de la cité. Les trois grandes routes qui partent d'Eauprofonde, ainsi que son accès maritime, en font un carrefour commercial crucial. La ville est protégée non seulement par ses murs et sa garde, mais aussi par une série d'enchères protectrices et une surveillance magique constante. Eauprofonde est gouvernée par les Seigneurs d'Eauprofonde, un conseil de dirigeants anonymes et méritocratiques qui utilisent des masques magiques pour cacher leur identité. Ce mystère autour de l'identité des Seigneurs est un sujet de conversation populaire parmi la noblesse et la populace. *Contre-attaques Éclair* : Les patrouilleurs équestres d'Eauprofonde sont formés pour mener des contre-attaques rapides contre les forces ennemies qui menacent la ville. Leur mobilité sur le terrain leur permet de frapper rapidement et de manière décisive, infligeant des dégâts importants avant de se replier derrière les défenses de la ville. *Champs d'Enchantements* : Eauprofonde est entourée de champs d'enchanteurs magiques qui renforcent ses défenses naturelles. Ces enchantements protègent la ville des attaques physiques et magiques, repoussant les assaillants et les décourageant de poursuivre leurs assauts. *Alliances Magiques* : Les Seigneurs d'Eauprofonde ont établi des accords de défense avec des entités magiques puissantes, telles que des archimages et des créatures mythiques. Ces alliances garantissent à la ville une protection supplémentaire.

ESTAGUND



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (R) 15
POINTS DE VIE : 550
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 12 **AIR** : 13
TRÉSOR : A, G, M, W (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
3 Infanteries Type II (Garde Royale Durpari) : 1d8+6
3 Cavaleries Type III (Cavaliers Kenku) : 1d12+8
2 Artilleries Type II (Balistes mobiles) : 2d8+7
2 Volantes Type IV (Escadrons aériens Kenku) : 1d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Stratégies de guérilla, Embuscades, Tactique de tireur d'élite, Moral élevé
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications des montagnes, Tours de garde avancées, Agile, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très Grand Royaume (750.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIII / 140 / 280,000 XP
BASTION : Chavyondat
EXPORTATION/IMPORTATION : Importations : Nourriture, métaux précieux Exportations : Chevaux, perles, objets en bois
RELIGION / DIEUX : Adama, Gond, Waukeen

Estagund est un royaume situé dans le Sud Étincelant de Faerûn, s'étendant sur des vastes plaines herbeuses idéales pour l'élevage de chevaux et le nomadisme de ses peuples, les Shebali. Le climat chaud et la saison des pluies marquent profondément la vie quotidienne et les activités économiques de cette région. La capitale, Chavyondat, est un centre névralgique du commerce et de l'administration, abritant la cour du rajah et les principaux consortiums de commerce. Sous le règne héréditaire du rajah, assisté par le Conseil de Chakas, les maisons marchandes exercent une influence considérable, gérant le commerce extensif qui inclut des caravanes traversant le désert pour rejoindre les marchés lointains d'Ulgarth et de Var. Ces routes commerciales sont vitales non seulement pour l'économie d'Estagund mais aussi pour sa stratégie de défense, les caravanes étant souvent accompagnées par des détachements de l'armée royale pour dissuader les bandits et les tribus hostiles. La société estagundienne valorise la compétence et le mérite, avec un fort respect pour les traditions militaires et le commerce. Les influences culturelles de Durpar et des Kenku voisins enrichissent l'identité d'Estagund, offrant une diversité qui se manifeste dans les arts, la musique, et la cuisine. L'agriculture, bien que secondaire comparée à l'élevage, est centrée autour des oasis et des zones irriguées où l'on cultive des dattes, des épices et des céréales, adaptées au climat aride. En termes de défense, Estagund compte sur ses armées bien entraînées et ses fortifications stratégiquement placées dans les montagnes Curna et le long des frontières. La stabilité politique du royaume est renforcée par des alliances judicieuses et une diplomatie active, cherchant à maintenir un équilibre avec les puissances régionales tout en protégeant ses intérêts commerciaux. Le royaume abritait également les légendaires Maquar saints guerriers qui servaient sous la direction du rajah d'Estagund. *Assauts Furtifs* : Les escadrons aériens Kenku excelle dans les embuscades aériennes et les raids surprises. Leur capacité à se déplacer rapidement et silencieusement leur permet de frapper l'ennemi avec une efficacité dévastatrice avant de disparaître dans les cieux.
Fortifications Montagneuses : Estagund a renforcé ses frontières avec des fortifications habilement intégrées dans les montagnes Curna. Ces défenses naturelles sont complétées par des tours de garde avancées qui surveillent les mouvements des troupes ennemies et fournissent un avertissement précoce en cas d'invasion imminente.

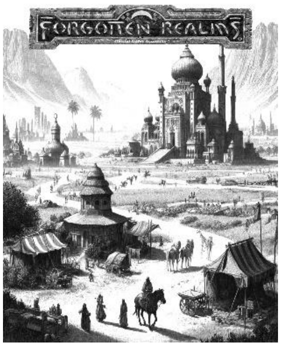
GRAND-VAL



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (D) 17
POINTS DE VIE : 355
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR** : 15
TRÉSOR : A, E, G (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
1 Infanterie Type II (Arbres de Grand-Val) : 1d10+4
1 Infanterie Type III (Druides protecteurs) : 3d6+4
2 Cavalerie Type III (Cavaliers des plaines) : 1d12+7
2 Artilleries Type II (Archers des grandes forêts) : 1d8+6
(1) Infanterie Type IV (Ents) 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades forestières, pièges naturels, magie druidique, Soins sur le terrain, Végétale
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflage, barrières magiques, animaux gardiens, Racines tordues, Sos nature. Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (211,680 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 88 / 175,000 XP
BASTION : Cercle des Druides Supérieurs
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Argent, or, outils de fer
Exportations : Arcs, bois sculpté, flèches, herbes, objets magiques, ustensiles d'alchimie
RELIGION/DIEU : Chauntéa, Eldath, Mailikki, Silvanus

Le Grand-Val (Great Dale), situé dans la région du nord-est de Faerûn, est un territoire unique, marqué par sa vaste étendue entre deux grandes forêts ancestrales : la Forêt de Léthyr à l'ouest et la Forêt de Dun à l'est. Cette région est caractérisée par sa vallée centrale, un corridor naturel de verdure et de fertilité qui contraste avec la densité des bois environnants. Gouverné par une hiérarchie druidique, le Grand-Val est un exemple rare de société où les druides ne se contentent pas de guider spirituellement leurs communautés, mais détiennent également le pouvoir politique et judiciaire. Ces druides ne sont pas seulement des protecteurs de la nature, mais aussi des gardiens de leur peuple, formant une classe dirigeante qui puise dans les anciens rituels et la sagesse de la nature pour gouverner. Ils sont organisés en cercles de pouvoir, chaque cercle responsable de différents aspects de la vie et de la défense du Val, allant de la gestion des ressources naturelles à la diplomatie avec les régions avoisinantes.
Les Grand-Valiens, majoritairement humains, vivent en harmonie avec l'environnement, exploitant de manière durable les ressources abondantes de la vallée. La chasse et la cueillette dans les forêts adjacentes complètent leur alimentation et leur économie. Le commerce de Grand-Val est principalement axé sur les produits de la forêt et les créations artisanales, incluant des arcs et des flèches de haute qualité, des bois sculptés, des herbes médicinales, et des ustensiles d'alchimie. Ces articles sont très prisés dans les marchés extérieurs pour leur qualité exceptionnelle et leur origine écologique. Les objets magiques, souvent infusés des énergies naturelles des forêts de Léthyr et de Dun, sont des exemples de l'artisanat mystique des druides et de leurs apprentis. Sur le plan défensif, le Grand-Val utilise les terrains à son avantage. Les druides peuvent manipuler la flore pour créer des obstacles naturels ou camoufler des passages, tandis que les archers, formés depuis leur jeunesse à tirer parti de la couverture des arbres, sont des experts en embuscades. La région est protégée non seulement par ses guerriers, mais aussi par des créatures enchantées et convoquées qui patrouillent les frontières sous les ordres des druides.

HALRUAA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (M) 20
POINTS DE VIE : 750
EAU : 14 **TERRE** : 17
FEU : 12 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, G, H, Z, E (5)
Nbre D'ARMÉES : 11(1)
6 Infanteries Type II (Garde Royale de magiciens) : 1d10+6
2 Cavaleries Type III (Cavalerie enchantée) : 1d12+8
1 Artillerie Type II (Catapultes à sortilèges) : 2d8+5
2 Volantes Type IV (Escadrons en tapis volants) : 1d20+8
(1) Infanterie Type IV (Golems divers) 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Sortilèges à grande échelle, Charge de cavalerie,
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Golems gardiens, immunités, Vigoureuse, Résistances élémentaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (1 676 160 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 167 / 390,000 XP
BASTION : Halarahh

EXPORTATION/IMPORTATION : Importations : Métaux précieux, objets magiques exotiques Exportations : Électrum, vin de Haerlu
RELIGION / DIEU : Azouth, Mystra, Shar
VOISINS : Nord : Forêt de l'Amtar Sud : Grande Mer
Est et Ouest : Montagnes de Halruaa

Le royaume de Halruaa, situé dans le sud de Faerûn, est une région isolée entourée par d'imposantes montagnes connues sous le nom de Murs de Halruaa, qui lui servent de fortifications naturelles. Cette nation, connue pour sa riche tradition magique, est dirigée par une oligarchie magocratique, le Conseil des aînés, avec un Roi-magicien à sa tête. Halruaa bénéficie d'un climat majoritairement chaud et humide, avec des températures souvent supérieures à 40 degrés en été, ce qui favorise une végétation luxuriante dans les plaines et les vallées. La région est célèbre pour ses innovations magiques, ses objets enchantés et son architecture somptueuse, où chaque bâtiment semble touché par la magie. La société halruaane est fortement stratifiée mais juste, avec un respect profond pour la connaissance et la maîtrise de la magie. Les écoles de magie abondent, offrant une éducation à tous les niveaux de la société. Les magiciens de Halruaa sont parmi les plus puissants et les plus respectés, souvent sollicités pour leurs conseils par des royaumes étrangers. Sur le plan économique, Halruaa est un centre florissant pour le commerce des métaux précieux et des vins exquis, prisés dans tout Faerûn. Les échanges commerciaux sont régulés par des accords magiques stricts pour garantir la protection des secrets magiques du royaume.
Les défenses de Halruaa sont renforcées par une série de sortilèges de protection qui entourent le royaume, le rendant presque impénétrable aux envahisseurs. Des bataillons de golems et des détachements de mages-guerriers patrouillent les frontières, prêts à repousser toute menace. Le royaume a également une riche tradition culturelle, avec des festivals annuels où la magie et la musique se mêlent dans des spectacles éblouissants. Les Halruaans, bien qu'autosuffisants, sont accueillants envers les étrangers qui respectent leurs lois et coutumes.

HIGH FOREST



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : D (14)
POITS DE VIE : 300
EAU : 12 **TERRE** : 13
FEU : 8 **AIR** : 13
TRÉSOR : A, F, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
2 Infanteries Type II (Gardiens elfiques) : 1d8+7
1 Cavalerie Type II (Centaures forestiers) : 1d8+8
1 Artillerie Type II (Sentinelles sylvestres) : 1d10+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades en forêt, Guérilla, Soins sur le terrain, Végétale Tireur d'élite, Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Pièges naturels, Camouflage magique, Racines tordues, Moral élevé Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Citadelle & Donjon (100.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 47 / 90,000 XP
BASTION : Grand Arbre Père
EXPORTATION/IMPORTATION : Importations : Armures, nourriture, armes Exportations : Artéfacts anciens, meubles sculptés en bois rouge
RELIGION / DIEU : Corellon Larethian, Chauntea, Eilistraee, Eldath, Malar, Mielikki, Shiallia, Silvanus, Treeghost, Vhaeraun

La Haute Forêt, vaste étendue de verdure ancienne, demeure l'une des plus grandes forêts de Faerûn, couvrant des centaines de kilomètres et abritant une biodiversité riche et variée. Les montagnes Star, ses sommets enneigés visibles de loin, en sont le cœur géographique, et les rivières comme le Dessarin et le Heartblood traversent ce paysage majestueux, contribuant à son mystère et à sa splendeur naturelle. Cette forêt, refuge de nombreuses races telles que les elfes, les gnolls, les centaures, et bien d'autres, fonctionne via une série de forces en compétition plutôt que par un gouvernement centralisé, chaque groupe luttant pour maintenir son territoire et ses traditions. La politique de la Haute Forêt est donc complexe, impliquant alliances temporaires et rivalités séculaires. Sur le plan économique, la Haute Forêt est renommée pour ses exportations d'artéfacts anciens et de meubles en bois rouge sculpté, produits de l'artisanat local qui témoignent du lien profond entre ses habitants et la nature environnante. Les importations se concentrent sur des biens essentiels tels que l'armure et les armes, nécessaires à la défense des nombreux peuples du bois. Le climat, influencé par les massifs montagneux environnants et les vastes étendus d'eau, varie de tempéré à subarctique, avec des variations importantes qui peuvent survenir rapidement, ajoutant un élément de précarité à la vie dans la Haute Forêt. Cette région, souvent isolée du reste de Faerûn, reste un lieu de mystères inexplorés et de beauté sauvage, attirant aventuriers et chercheurs de trésors, tout en défendant farouchement son autonomie et son patrimoine naturel. En somme, la Haute Forêt n'est pas seulement un lieu de passage pour ceux qui cherchent à explorer ses profondeurs ; elle est une communauté vivante, pulsante, avec ses propres lois dictées par la nature et par ceux qui y vivent en harmonie. C'est un monde où chaque bruissement de feuille et chaque ombre peuvent raconter une histoire, ancienne comme le monde. *Tempête Végétale* :
Les druides de la Haute Forêt ont appris à manipuler la végétation pour créer des tempêtes végétales dévastatrices. Ils peuvent faire pousser rapidement des lianes, des ronces et des arbres enchevêtrés pour piéger et étouffer leurs adversaires, les empêchant de progresser ou de se défendre efficacement. *Sentinelles Ancestrales* : Des esprits ancestraux veillent sur la Haute Forêt, prêts à se manifester pour protéger leur territoire sacré. Ces sentinelles spirituelles peuvent prendre la forme d'animaux mythiques ou d'anciens gardiens de la forêt,

ÎLES PIRATES



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G/V) 10/6
POINTS DE VIE : 300
EAU : 16 **TERRE** : 10
FEU : 12 **AIR** : 13
TRÉSOR : C, H (2)
Nbre D'ARMÉES : 2(1)
1 Infanterie Type I (Corsaires expérimentés) : 1d6+2
1 Marine Type II (Pirates du vent) : 1d8+3
(1) Unité Volante II (Jeunes Drakes des mers) : 1d10+3
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Abordages, embuscades maritimes, magie de l'eau, Amphibie, Brutale, Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications insulaires, pièges côtiers, sortilèges de brouillard Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Place Forte et Enceinte (7,000 pirates)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : III / 21 / 30,000 XP
BASTION : Forteresse d'Immurk
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Provisions, armes, alcools
Exportations : Butins de piraterie, artefacts, cartes nautiques
RELIGION/DIEU : Séluné, Tymora, vénération de divinités marines

Les Îles Pirates, un archipel dans la Mer des Étoiles Déchues, au centre de Faerun, elles sont connues pour être un refuge pour les pirates de tous horizons. Ces îles montagneuses et rocheuses offrent peu de ports naturels, rendant l'accostage difficile sauf pour les plus aventureux. La plus grande île, Dragonisle, sert de principal havre pirate avec la ville d'Immurk's Hold comme capitale non officielle. Les Îles Pirates sont en conflit perpétuel avec les marines royales et les marchands des régions avoisinantes. Leurs habitants pratiquent souvent des raids sur les navires de commerce et les côtes proches. La culture des Îles Pirates est marquée par l'anarchie et la loi du plus fort. Les pirates des différentes îles forment une communauté lâche, régie par un code non écrit de respect de la force et de l'audace. Leurs compétences en navigation et en combat naval sont incomparables. L'Île du dragon. La plus grande des îles pirates. Les Îles pirates abritent d'innombrables pirates d'origines diverses, des maraudeurs maléfiques ne laissant aucune victime indemne jusqu'à des fiers-à-bras conduisant des guerres personnelles contre les navires thayens ou zhents. Les Chondathiens ayant colonisé le centre et l'ouest de la région de la Mer intérieure et une grande partie des Contrées du Mitan occidentales, ils sont nombreux dans les Îles pirates. *Tempête des Mers* : Les pirates des Îles sont capables d'invoquer une tempête dévastatrice en utilisant leur connaissance des courants marins et des vents. Cette tempête peut désorienter les navires ennemis, les laissant vulnérables aux attaques des pirates. *Fureur Aquatique* : Les combattants des Îles Pirates peuvent canaliser la fureur des mers pour augmenter leur force et leur agilité lors des abordages. Leur rage déclenchée par l'odeur de la poudre et du sang, ils deviennent des combattants redoutables, capables de terrasser plusieurs ennemis à la fois. *Remparts Submergés :* Les pirates ont construit des remparts submergés autour de leurs îles, formant une barrière naturelle et difficile à détecter pour les navires ennemis. Ces remparts sont équipés de pièges sous-marins et de filets pour capturer les navires qui tentent de s'approcher trop près des côtes. *Chant des Sirenes :* Les pirates ont dressé des sirènes magiques le long de leurs côtes, capables d'attirer les navires ennemis vers les récifs dangereux. Ces chants ensorcelants rendent les marins confus et les incitent à naviguer vers leur perte, facilitant ainsi les attaques des pirates.

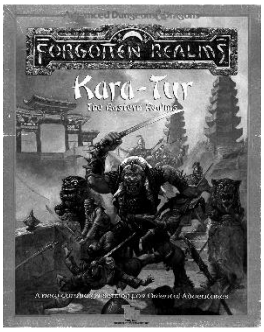
IMPILTUR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (P) 18
POINTS DE VIE : 650
EAU : 15 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : C, D, L (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type III (Légions d'assauts) : 1d12+10
3 Infanteries Type III (Bataillons nains) : 1d12+9
2 Cavaleries Type III (Brigades de chevaliers) : 1d12+12
1 Marine Type IV (Flotte de guerre) : 1d20+8
2 Volantes Type IV (Griffons d'attaque) 1d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Élevé pour la guerre, Éternelle, Phalange, Moral élevé Ennemi Favori, Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Sos panthéon, Dévotion concentrée, Tenir la ligne, Soins sur le terrain Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Royaume Immense (1,205,280 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 180 / 360,000 XP
BASTION : Citadelle de Lyrabar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Biens exotiques, fruits, bâtisseurs de navires, thé, légumes, produits du bois
Exportations : Gemmes, hématite, or, fer, argent, biens commerciaux des Terres Froides
RELIGION/DIEU : Le Triade - Ilmater, Torm, Tyr, Chauntea, Selûne, Tempus, Tymora, Valkur, Waukeen

Impiltur, le Royaume Oublié, connu aussi sous le nom du Royaume de l'Épée et du Bâton, s'étend le long du littoral de la Reach de l'Easting dans le nord-est de Faerûn. Riche de son histoire et de son influence, le royaume s'est souvent retrouvé isolé, mais conserve l'espoir de restaurer son ancienne gloire. Ce pays de seigneurs féodaux est ancré dans la tradition et les vertus de dévotion, de service et de sacrifice, dictées par la foi du Triade. Malgré une politique d'isolationnisme, le commerce florissant via les routes maritimes vers Sembie et la Moonsea assure à Impiltur des revenus importants. Protégée à l'ouest par les imposantes chaînes de montagnes Earthspur et Earthfast, elle s'ouvre vers le sud-est sur la vaste étendue de la Mer des Étoiles Déchues. Au nord, elle touche la dense forêt de Rawlinswood et partage ses frontières avec le pays de Damara dans les Terres Froides. Le paysage d'Impiltur est varié, avec les majestueuses montagnes Earthfast, abritant des tombes royales anciennes, et les montagnes Earthspur, peuplées de créatures dangereuses et de morts-vivants. La forêt antique de Gray Forest murmure des légendes d'éladrins fantomatiques et de créatures étranges, tandis que des lacs d'eau douce tels que Bluefang Water et Old Water ponctuent la région, servant de refuge aux peuplements riverains. Impiltur est un royaume de grandeur et de vertu, où les principes d'altruisme et de sacrifice de soi sont tissés dans le tissu de la société, largement influencée par les diktats de la Triade – les cultes d'Ilmater, Torm et Tyr. *Assaut des Légions* : Les infanteries humaines de Impiltur sont formées pour exécuter des assauts disciplinés et coordonnés. Leurs attaques sont précises et efficaces, souvent brisant les lignes ennemies avec une force implacable. *Martèlement Nain* : Les bataillons nains utilisent leur force et leur endurance légendaires pour mener des assauts frontaux puissants. Leurs attaques sont accompagnées d'une résistance inébranlable, ce qui leur permet de briser les défenses ennemies avec une ténacité sans faille. *Forteresses Élevées* : Impiltur a construit des bastions fortifiés le long de ses frontières, élevant des murs imposants et des tours de guet pour protéger ses territoires. Ces fortifications offrent une défense solide contre les invasions ennemies, permettant à Impiltur de résister même aux assauts les plus puissants.

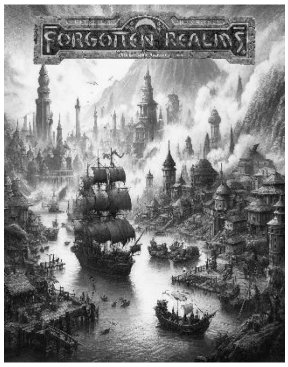
KARA-TUR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 22
CLASSE D'ARMURE : -6
DIRIGEANT : (Moine) 20
POINTS DE VIE : 1200
EAU : 15 **TERRE** : 22
FEU : 16 **AIR** : 14
TRÉSOR : C, D, L, M, V, Z (6)
Nbre D'ARMÉES : 12
4 Infanteries Type IV (Ninjas) : 1d12+12
1 Infanterie de Type IV (Moines élémentaires) : 2d10+12
3 Cavaleries Type IV (Cavaliers tuigans) : 2d12+12
2 Artilleries de Type IV (Catapultes de feu) : 2d12+8
2 Volantes de Type IV (Dragons orientaux) : 1d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Arts martiaux avancés, tactiques de guérilla, Attaque de panique, Horrifiante, Capture de leader. Contre-attaque, Blocus, Frénésie,
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles fortifiées, sorcellerie ancestrale, illusions et pièges, Moral élevé Too big to fail
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 90%
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Chaotique
TAILLE : Royaume Divin (25 millions habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XX / 259 / 1.500,000 XP
BASTION : La Grande Muraille du Dragon
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, technologies avancées, livres de connaissances
Exportations : Soie, épices, porcelaine, objets d'art, armures élaborées
RELIGION/DIEU : Panthéon diversifié incluant L'Empereur Céleste et les Neuf Voyageurs

Kara-Tur, supercontinent situé à l'est de Faerûn et de Zakhara, est un merveilleux territoire de légende constitué de montagnes aussi hautes que le ciel, d'impénétrables jungles et de vastes prairies inhabitées, parcourues par les féroces tribus tuiganes séparent des empires tentaculaires. Kara-Tur est réputé pour sa soie, ses épices et son or, ainsi que pour ses cruels seigneurs de guerre. Kara-Tur, est le royaume de l'Est, est un continent mystique riche en traditions et en histoires. Il est célèbre pour ses paysages spectaculaires, allant des jungles denses aux vastes steppes et hautes montagnes. Les sociétés de Kara-Tur sont variées, chacune possédant une riche tradition culturelle, artistique et martiale. Kara-Tur a souvent été le théâtre de guerres internes et de conflits avec les envahisseurs nomades des steppes, ainsi qu'avec des puissances magiques tentant de dominer le continent.
La culture de Kara-Tur est complexe, avec un fort accent sur l'honneur, la famille, et la hiérarchie. Les arts martiaux, la calligraphie, la poésie, et la philosophie occupent une place centrale dans la société. Le continent est également réputé pour ses écoles de magie et ses puissantes disciplines psychiques et spirituelles. Kara-Tur est divisée en plusieurs grandes zones L'Empire Shou, aussi appelé Shou Lung, est un royaume de milliers de kilomètres de large, cerné par une épaisse muraille. On dit qu'à Shou Lung, les toits des temples sont recouverts d'or et que l'empereur règne sur un millier de rois aux millions épées. Le Kozakura. Une grande nation du Kara-Tur. Les Terres de la Horde sont des steppes glacées où chevauchent librement les barbares tuigans. Elles sont traversées par la Voie dorée, route commerciale principale entre Kara-Tur et Faerûn.
Le Wa est un archipel producteur de soies et d'épices exotiques. *Maîtrise des Arts Martiaux :* Les guerriers de Kara-Tur possèdent une expertise incomparable dans les arts martiaux, utilisant des techniques de combat avancées pour surprendre et vaincre leurs ennemis. Leurs attaques sont rapides, précises et mortelles.

LAC DE VAPEUR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (G) 15
POINTS DE VIE : 680
EAU : 16 **TERRE** : 12
FEU : 13 **AIR** : 13
TRÉSOR : D, G, P, V, Z (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type I (Milice) : 1d8+5
1 Infanterie Type II (Garde d'élite) : 1d10+6
1 Infanterie de Type III Commandos de l'ombre) : 1d20+5
1 Infanterie de Type IV (Enchanteurs) : 2d12
1 Cavalerie Type II (Éclaireurs) : 1d10+7
1 Cavalerie Type III (Cavalerie légère) : 1d12+9
1 Artillerie de Type II (Archers longue distance) : 1d10+3
1 Artillerie de Type III (Balistes côtières) : 1d12+8
1 Artillerie Type IV (Engins de siège) : 2d10+12
1 Unité Volante Type IV (Drakes des brumes) : 3d6+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 85%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades maritimes, guérilla urbaine, incendies dirigés, Attaques éclairées Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications côtières, mirages aquatiques, Pièges, Expert en siège. Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (1,745,280 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 151 / 350,000 XP
BASTION : Citadelle sans nom
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Bétail, bois, céréales, chevaux, petites embarcations, pierre, soldats
Exportations : Armes, chaînes, chariots, encres, fonte de cuivre et de bronze, fruits, gemmes, laine teinte, légumes, livres de sorts, livres robustes, mercenaires, miroirs, objets magiques, peaux de mouton, perles, produits de la mer, teintures, vins
RELIGION/DIEU : Culte des dieux marins, Thorn, Cyric, Bane

Lake of Steam, ou le Lac de Vapeur, est une région tumultueuse connue pour ses richesses naturelles et son importance stratégique en tant que carrefour commercial entre plusieurs grands royaumes. Avec une frontière maritime étendue et diversifiée, cette région est caractérisée par ses cités-états indépendantes et ses petits royaumes en conflit constant pour le contrôle des ressources et des routes commerciales. Le climat subtropical et l'activité volcanique sous-marine fournissent à la fois une abondance et un danger, façonnant la vie quotidienne de ses habitants. La région est fréquemment le théâtre de conflits maritimes et de guerres commerciales, impliquant pirates, états rivaux et créatures marines. Les ressources précieuses comme les gemmes et les minéraux métalliques incitent à des conflits incessants, tandis que les cités-états luttent pour maintenir leur indépendance contre les ambitions expansionnistes des royaumes voisins. Le Lake of Steam est un melting-pot culturel où le commerce et la diplomatie jouent un rôle crucial. Les marchés animés et les ports grouillants sont des lieux de rencontre pour divers peuples de Faerûn, chacun apportant sa propre culture et ses traditions dans ce creuset. *Embuscades Maritimes* : Les forces du Lac de Vapeur excellent dans les attaques surprises en mer, utilisant la topographie aquatique à leur avantage pour piéger les navires ennemis et infliger des dégâts dévastateurs.
Incendies Dirigés : Les forces du Lac de Vapeur ont perfectionné l'art de diriger les incendies pour causer des dommages massifs aux infrastructures ennemies, détruisant les entrepôts, les quais et les navires avec une précision calculée.
Fortifications Côtières : Les cités du Lac de Vapeur sont dotées de fortifications côtières imposantes, comprenant des remparts, des tours de guet et des bastions maritimes, qui protègent les villes des attaques ennemies venues de la mer.

LANTAN



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (M/I) 10/7
POINTS DE VIE : 350
EAU : 16 **TERRE** : 11
FEU : 12 **AIR** : 13
TRÉSOR : B, C (2)
Nbre D'ARMÉES : 2
1 Infanterie Type I (Gnomes ingénieurs) : 1d6+4
1 Artillerie Type II (Unités mécaniques mobiles) : 1d10+2
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 35%
ATTAQUES SPÉCIALES : Défenses technologiques, Guerre Psionique, Incombustible, Tireur d'élite Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Boucliers énergétiques, Stratagèmes et pièges inventifs, Indétectable Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Place Forte et Enceinte (6000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : III / 15 / 23,000 XP
BASTION : Sambar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Cuivre, pierres précieuses, étain, bois
Exportations : Technologies
RELIGION/DIEU : Azuth, Gond

Lantan est une île où ses habitants privilégient les solutions technologiques pour résoudre leurs problèmes, évitant de se servir de la magie. Lantan est un pays gouverné par la religion de Gond. L''île disparut pendant pratiquement cent ans suite à la Magepeste, mais des navires affirmant venir du Lantan ont commencé à faire leur apparition dans les ports de la Côte des Épées. Les Lantanais sont majoritairement des gnomes et des humains (lantannas). Ils sont agriculteurs, mécaniciens, et inventeurs. Fascinés par la construction d'objets mécaniques, leur séjour en Abeir les a poussés à utiliser un peu plus la magie dans leurs réalisations. Ils ont également poursuivi le développement d'armes à poudre fumigène et de gardes animés. Les inventeurs de Lantan vendent leurs créations ou les échangent contre du verre, du charbon, et d'autres produits nécessaires à leurs inventions. Depuis leur retour d'Abeir, les marchands se rendant sur la Côte des Épées sont également à la recherche d'importantes quantités de matériaux bruts (bois, métaux) qu'ils achètent avec d'étranges gemmes et pièces d'or. Parmi leurs inventions les plus connues et populaires à la surface de Faerûn, on retrouve : les suspensions pour chariots, les sections modulables et réparables des roues de chariots, les lampes à huile qui ne s'éteignent jamais tant que leur réserve d'huile est alimentée, des alarmes contre les voleurs sous la forme de faisceaux lumineux et de fils trébucheurs, des charnières, des chaînes, des appareils mécaniques à retardement, des cadenas, des serrures, des ventilateurs fonctionnant avec les vents, des armes "à pressions", des grappins escamotables, des aiguilles et outils de couture et de chirurgie. *Défenses Technologiques* : Lantan déploie une série d'innovations technologiques pour défendre ses frontières, y compris des armes à feu avancées, des machines de siège automatisées et des dispositifs de surveillance sophistiqués, ce qui confère à ses armées un avantage tactique sur le champ de bataille. *Guerre Psychologique* : Les Lantanais utilisent des stratégies psychologiques innovantes pour perturber les forces ennemies, telles que des projections holographiques de monstres, des systèmes de son amplifié pour diffuser des bruits discordants, et des dispositifs lumineux pour aveugler et désorienter leurs adversaires. *Boucliers Énergétiques* :
Lantan a développé des boucliers énergétiques avancés qui peuvent absorber et dévier les attaques magiques et physiques, offrant une protection supplémentaire à leurs troupes sur le champ de bataille et renforçant leurs positions défensives.

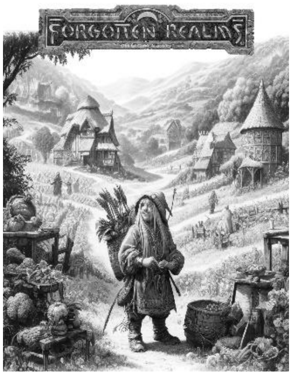
LAPALIIYA



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (Sor) 16
POINTS DE VIE : 450
EAU : 15 **TERRE** : 14
FEU : 15 **AIR** : 13
TRÉSOR : A, C, H, I, W, Z (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type I (Volontaires tribaux) : 1d6+7
1 Infanterie Type II (Milice locale) : 1d8+10
1 Infanterie Type II (Assassins des dunes) : 1d10+8
1 Infanterie Type III (Gardiens de la cité) : 1d12+12
1 Infanterie Type IV (Sorciers des vents) : 2d12+12
1 Cavalerie Type III (Éclaireurs du désert) : 1d10+10
1 Cavalerie Type III (Cavaliers des plaines) : 1d12+12
1 Artillerie Type II (Arbalétriers des hautes tours) : 1d10+9
1 Artillerie Type IV (Catapultes de feu) : 2d12+10
1 Unité Volante (Drakes des sables) : 4d6+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 72%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscade, illusions mirage, Flexible, Horde sauvage, Brutale Amphibie Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Murs de sable fortifiés,
Expert en siège. Barrières magiques, immunités Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Royaume Gigantesque (1,217,642 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 190 / 380.000 XP
BASTION : Cité fortifiée de Sheirtalar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, armures, magie, textiles
Exportations : Olives, perles, épices, bois, vin
RELIGION/DIEU : Amphisbaena le Serpent Mondial, Chauntea, Tempus, Silvanus

Lapaliiya, également connue sous le nom de Lapal League, est une confédération de cités-états située sur la péninsule de Shaar/Chultan dans le sud-ouest de Faerûn. Avant la Peste des sorts, elle était souvent désignée comme la région des "Villes de la Brise Marine", bien que cette appellation englobe également d'autres villes indépendantes de la région.
La capitale de Lapaliiya était Sheirtalar. La société de Lapaliiya était principalement humaine, avec des minorités de Yuan-ti, de gnomes des roches et de nains sauvages. La région était connue pour son système de monarchie limitée, gouvernée par un Overking, un titre qui passait à travers différentes dynasties notables. L'économie de Lapaliiya était dynamique, avec des exportations importantes comprenant des olives, des perles, des produits de la mer, des épices, du vin et du bois. Les importations clés comprenaient des armures, du bœuf, des fruits, des gemmes, des bijoux, de la poterie et des armes. Ce flux commercial animé souligne l'importance stratégique de Lapaliiya en tant que centre de commerce dans la région de la Mer Scintillante. Sur le plan religieux, chaque ville et chaque ville de Lapaliiya adorait une divinité civique spécifique, ce qui signifie que chaque communauté avait un dieu patron dont le culte était particulièrement célébré et favorisé. Cela allait de Bhaelros à Ithmong à Deneir à Mierskar. Certaines villes étaient même de véritables théocraties, comme Ilyaport, Sheirlantar et Uzurr. Ces pratiques religieuses influençaient profondément la politique et les alliances entre les cités-états. *Poisons Subtils* :
Les assassins des dunes de Lapaliiya utilisent des poisons subtils et insidieux pour affaiblir les forces ennemies, les rendant vulnérables aux attaques de leurs alliés ou les éliminant silencieusement avant même qu'ils ne réalisent la menace.
Murs de Sable Fortifiés : Les cités de Lapaliiya sont protégées par des murs de sable renforcés, qui offrent une défense robuste contre les attaques terrestres tout en se fondant harmonieusement avec l'environnement désertique pour éviter d'attirer l'attention.

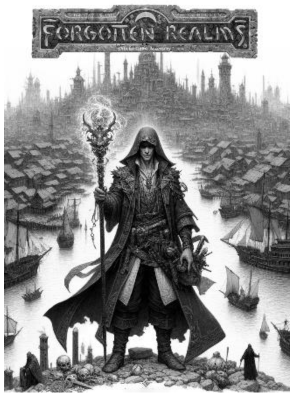
LUIREN



FRÉQUENCE : Très commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (R) 13
POINTS DE VIE : 480
EAU : 14 **TERRE** : 16
FEU : 12 **AIR** : 12
TRÉSOR : A, C, H, S, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 9 (1)
2 Infanteries Type I (Milices halflings) : 1d8+4
3 Artilleries Type II (Archers halflings) : 1d10+2
2 Cavaleries Type I (Cavaliers sur poneys) : 1d6+5
2 Cavaleries Type II (Cavaliers sur poneys) : 1d10+5
(1) Infanterie Type IV (Ents protecteurs) 1d20+4
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Stratégies de guérilla, Défense tactiques, Courageuse, immunité, Résistance, Agile
DÉFENSES SPÉCIALES : Embuscades dans les terres agricoles, Camouflage rural, Immunités, Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon
TAILLE : Grand Royaume (600.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 92 / 180,000 XP
BASTION : Ville de Beluir
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Objets en métal, bétail
Exportations : Ale, bière, fromage épicé, produits agricoles
RELIGION/DIEU : Arvoreen, Brandobaris, Cyrrollalee, Shalamora, Sheela Peryroyl, Silvanus, Urogalan, Yondalla

Luiren, souvent appelée le royaume des halflings, est un pays verdoyant réputé pour ses vastes terres agricoles et ses communautés soudées. Dotée d'une population presque entièrement halfling, cette nation prospère grâce à une agriculture avancée et à une coopération remarquable entre ses habitants. Les villes de Luiren, telles que la capitale Beluir, sont construites avec des caractéristiques adaptées à la taille des halflings, avec de nombreux bâtiments souterrains qui complètent les structures en surface. Le paysage, alternant entre plaines fertiles et forêts luxuriantes, est parsemé de petites communautés où l'hospitalité est légendaire. Les défenses de Luiren tirent parti de la topographie locale, utilisant des stratégies de guérilla pour protéger leurs terres contre les intrusions. Malgré leur apparence pacifique, les Luirenners sont prêts et capables de défendre vigoureusement leur mode de vie contre toute menace. Le royaume de Luiren est également célèbre pour sa culture riche et ses traditions, notamment ses festivals colorés qui marquent les saisons de plantation et de récolte. Ces festivités attirent des visiteurs de toutes tailles pour célébrer avec des danses, des jeux et une abondance de nourriture locale. Les halflings de Luiren prennent grand soin de leur environnement, utilisant des méthodes de culture innovantes pour maximiser le rendement tout en préservant la nature qui les entoure. Les marchés de Luiren regorgent de produits frais, d'artisanat raffiné et de spécialités culinaires, reflétant l'esprit industrieux de ses habitants. Sur le plan politique, Luiren est gouverné par un système de conseils locaux où chaque village ou ville choisit ses représentants, favorisant ainsi un gouvernement décentralisé et très démocratique. La sécurité de chaque communauté est assurée par des milices locales bien organisées et formées, capables de réagir rapidement aux menaces grâce à une communication efficace et un réseau d'alerte précoce. *Défense des Burrows* : Les halflings de Luiren sont des experts dans la défense de leurs burrows, utilisant des pièges ingénieux et des passages secrets pour contrer les assauts ennemis et protéger leurs communautés souterraines.

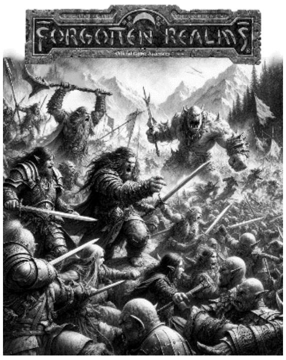
LUSKAN



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (M) 15
POINTS DE VIE : 310
EAU : 17 **TERRE** : 11
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : B, D, F (2)
Nbre D'ARMÉES : 2 (1)
1 Infanterie Type II (Gardiens de la porte) : 1d8+2
1 Marine Type II (Adeptes de la Confrérie) : 1d10
(1) Unité Aérienne Type II (Dragons Sanguinaires) : 3d6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 82%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids pirates, embuscades fluviales, Amphibie, Assauts magiques Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications côtières, tours de garde, barrages flottants Moral élevé Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Châtelet (14,173 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IV / 23 / 35,000 XP
BASTION : Citadelle de Luskan
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Argent, bois de construction, armes naines
Exportations : Artéfacts nethérèses, épices, artefacts marins
RELIGION/DIEU : Culte varié, principalement des dieux marins et de guerre, Auril, Umberlee, Tempus, Mask, Valkur

Luskan, également appelée la Cité des Voiles, est une ville portuaire majeure située au nord de la Côte des Épées septentrionale. Elle domine la Mer des Épées grâce à son emplacement stratégique à l'embouchure du Fleuve Mirar. Connue pour son passé tumultueux, Luskan a longtemps été un bastion de la piraterie et a subi des périodes prolongées d'agitation sociale et de criminalité. Ce passé a façonné une communauté robuste mais notoirement dangereuse, souvent perçue comme baignant dans sa propre anarchie. Historiquement, Luskan était un port prospère, mais elle a été fortement affectée par des décennies de troubles internes qui ont entraîné une baisse significative de sa population et de son activité économique. Toutefois, récemment, sous l'impulsion de la Confrérie des arcanes et du retour des Hauts Capitaines, la ville connaît un renouveau, tentant de regagner son influence et sa puissance d'antan dans la région. La structure politique de Luskan est dominée par un conseil composé des Hauts Capitaines, La Confrérie des arcanes, un groupe puissant de mages, joue également un rôle clé en arrière-plan, manipulant les événements pour servir ses propres intérêts mystérieux et souvent obscurs. Les Îles en plus des deux rives, Luskan occupe cinq îles dans la baie L'Île Sanguinaire. Longtemps occupée par une organisation criminelle shoue dirigée par le mystérieux Dragon, l'île est désormais habitée par les soldats des Équipages chargés de la surveillance de la ville. L'île dispose d'une tour de garde, de baraquements et d'une armurerie. L'Île de Garde-Proche. Abrite la résidence du Haut Capitaine de l'Équipage Kurth. L'Île du Sabre. L'île est dominée par deux formations rocheuses séparées par une plage de galets. Le pic sud-est est surmonté par la Tour Océan, où les premiers pirates de Luskan ont jadis construit leur forteresse. La formation rocheuse au nord est surmontée par la Tour de l'Hôte, le quartier général de la Confrérie des arcanes. *Assaut de l'Ombre* : Les forces de Luskan sont capables de lancer des attaques nocturnes sournoises, *Alliances Ténébreuses* : Luskan entretient des alliances avec des créatures des profondeurs marines, comme les sahuagins et les sirènes, qui patrouillent les eaux environnantes et offrent une protection supplémentaire contre les intrus. Ces alliés maritimes peuvent engager les flottes ennemies et perturber leurs mouvements avec des attaques surprises, renforçant ainsi la défense côtière de la ville.

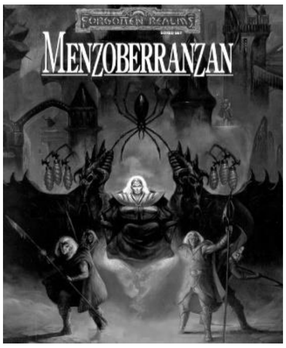
MARCHES D'ARGENT



FRÉQUENCE : Commune
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 16
POINTS DE VIE : 450
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 11 **AIR** : 15
TRÉSOR : C, H, I, W, Z (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type II (Patrouilles elfiques) : 1d10+7
2 Infanteries Type III (Guerriers nains) : 1d12+8
2 Artilleries Type III (Archers elfique) 1d12+10
2 Cavaleries Type III (Chevaliers humains) : 1d12+8
2 Volantes Type IV (Griffons) : 1d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts coordonnés, Horde Sauvage, Capture de leader. Sanglante, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications montagneuses, Barricades urbaines, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Royaume Immense (1 090 800 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 157 / 335,000 XP
BASTION : Lunargent
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : armures, épices, livres, objets manufacturés, poteries, vin
Exportations : artisanat elfique et nain, aventuriers, fourrures, métaux précieux
RELIGION/DIEU : Corellon Larethian, Heaum, Lathandre, Lurue, Mielikki, Moradin, Mystra, Oghma, Séluné, Sunie

Les Marches d'argent, connues aussi sous le nom de Luruar, sont une confédération de cités située dans le Nord de Faerûn. Elles se caractérisent par un mélange de civilisation et de terres sauvages, avec des villes fortes comme Lunargent qui servent de bastions contre les dangers extérieurs. La menace constante des orques et des monstres sauvages entretient la coopération et l'optimisme pragmatique des habitants des Marches. La région est riche en ressources naturelles, notamment des forêts denses, des montagnes imposantes et des vallées fertiles, exploitées pour leurs métaux précieux et leur bois. La société est un mélange diversifié d'humains, nains, elfes, et autres races, travaillant souvent ensemble pour défendre leur terre contre les orques et autres menaces. Les Marches d'argent sont réputées pour leur artisanat de qualité, notamment les œuvres elfiques et naines, et pour leur puissant réseau de commerce qui s'étend à travers Faerûn. Le cœur politique et économique des Marches d'argent se trouve à Lunargent, une ville qui, en plus d'être un bastion de sécurité, sert de centre névralgique pour le commerce et la diplomatie dans la région. Les importations des Marches comprennent des produits manufacturés et des biens de luxe, tandis que les exportations mettent en avant l'artisanat local et les ressources naturelles, enrichissant ainsi l'économie locale et internationale. *Tempête des Ancêtres* : Les guerriers nains des Marches d'Argent peuvent invoquer les esprits de leurs ancêtres pour déclencher une puissante tempête de projectiles, lançant des haches, des marteaux et des lames avec une précision mortelle sur les lignes ennemies. Cette attaque coordonnée peut désorganiser les forces adverses et infliger des dégâts importants. *Chasse Elfique :* Les patrouilles elfiques utilisent leurs compétences de traqueurs et leur connaissance intime des terres boisées pour traquer silencieusement leurs ennemis à travers les forêts. Leur attaque furtive et précise peut surprendre même les ennemis les plus vigilants, causant des dommages dévastateurs avant de disparaître dans les ombres de la forêt.

MENZOBERRANZAN



FRÉQUENCE : Très rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (G/M) 11/7
POINTS DE VIE : 600
EAU : 12 **TERRE** : 12
FEU : 14 **AIR** : 11
TRÉSOR : D, G, H, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Type III (Sorciers drow) : 1d12+3
1 Cavalerie Type III (Chevaucheurs de lézards) : 1d12+4
1 Volante Type III (Drakes de l'ombre) : 2d6+8
1 Artillerie III (Engins magiques de siège) : 1d10+5
(1) Volante de Type IV (Démons) 1d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 90%
ATTAQUES SPÉCIALES : Pièges empoisonnés, Psy, embuscades, sorcellerie noire, Impitoyable, Attaque de panique, Capture de leader. Contre-attaque, Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications souterraines, illusions magiques, Moral élevé Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Mauvais Chaotique
TAILLE : Citadelle / Donjon (60.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 66 / 120,000 XP
BASTION : Palais de Baenre
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Produits de surface, esclaves
Exportations : Poisons, champignons, lézards de monte, esclaves, parchemins de sorts, vin, eau
RELIGION/DIEU : Lolth

Menzoberranzan, aussi connue sous le nom de Cité des Araignées, est une métropole drow située profondément dans l'Underdark, dans la région connue sous le nom de Northdark. Elle est l'une des villes drow les plus notoires de Faerûn, réputée pour ses intrigues politiques complexes et ses puissantes maisons nobles. La ville est gouvernée par un conseil composé des huit maisons dirigeantes, avec la Maison Baenre à sa tête qui exerce un contrôle quasi absolu. Les drow de Menzoberranzan sont connus pour leur cruauté et leur dévotion à Lolth, la déesse Araignée, qui influence tous les aspects de leur société violente et matriarcale. Les esclaves, qui forment une grande partie de la population de la ville, sont soumis à un traitement brutal et sont utilisés pour toutes les tâches ingrates, des travaux domestiques aux combats de gladiateurs organisés pour le divertissement des nobles.
La cité elle-même est un chef-d'œuvre architectural, sculptée dans la calcite et illuminée par des feux de fées de diverses couleurs, créant une ambiance à la fois belle et sinistre. Les bâtiments arborent fréquemment des motifs d'araignées en l'honneur de Lolth, et la structure sociale de la ville est rigidement hiérarchisée avec une compétition féroce entre les maisons nobles pour le pouvoir et les faveurs de leur déesse capricieuse. *Tisseurs de Toiles Mortelles* : Les sorciers drow de Menzoberranzan peuvent tisser des toiles d'illusion magique qui se camouflent parfaitement dans l'environnement, piégeant les intrus et les conduisant vers des pièges mortels ou des embuscades orchestrées par les forces drow. *Tempête d'Arachnides* : Les drakes de l'ombre peuvent invoquer une tempête d'arachnides, libérant une nuée d'ombres vivantes qui se déplacent avec une agilité mortelle, attaquant et démoralisant les forces ennemies avec leurs morsures venimeuses et leurs mouvements furtifs. *Voiles de l'Obscurité* : Les fortifications souterraines de Menzoberranzan sont renforcées par des illusions magiques qui voilent la cité dans une obscurité profonde et trompeuse, rendant la navigation pour les envahisseurs extrêmement difficile et semant la confusion parmi leurs rangs. *Gardiens des Profondeurs* : Menzoberranzan est protégée par une armée de créatures démoniaques et arachnides, invoquées par les prêtresses de Lolth pour défendre la cité contre toute menace.

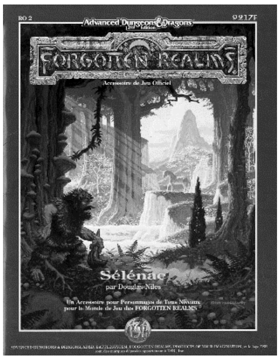
MOONSEA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (C/G) 15/8
POINTS DE VIE : 680
EAU : 16 **TERRE** : 13
FEU : 11 **AIR** : 12
TRÉSOR : F, G, S, V, X (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type III (Milices humaines) : 1d12+8
3 Infanteries Type IV (Guerriers Elites) : 1d12+12
2 Cavaleries Type III (Chevaliers de Zhentil) : 1d12+12
2 Artilleries Type IV (Artillerie de Zhentil) 1d20+10
1 Marine Type IV (Navires corsaires) : 1d20+8
1 Volante de Type IV (Démons) 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Invocation de démons, Horrifiante, Vorace Horde sauvage Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Cités fortifiées, Réseaux souterrains Régénérante Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Chaotique
TAILLE : Royaume Gigantesque (1 745 280 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 200 / 400,000 XP
BASTION : Château Zhentil
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, textiles
Exportations : Métaux forgés, fourrures, gemmes, bois, minéraux bruts, esclaves, armes
RELIGION/DIEU : Bane, Cyric, Loviatar, Mask, Shaundakul, Talona, Talos, Tyr, Umberlee

Le Moonsea, une région impitoyable du nord de Faerûn, est un lieu de contrastes frappants. Cette zone est dominée par des cités-états oligarchiques où se mêlent despotisme et anarchie. Sans capitale centralisée pour imposer l'ordre, le Moonsea est une mosaïque de communautés indépendantes, souvent sous la coupe de tyrans locaux. La région est célèbre pour sa rudesse climatique et ses terrains difficiles, ce qui forge un peuple résilient et tenace. Les hivers sont rigoureux, avec des vents cinglants qui sculptent les côtes et des tempêtes fréquentes qui agitent la mer éponyme. La fumée des industries de Melvaunt assombrit le ciel, tandis que les côtes est subissent un froid mordant exacerbé par les chutes de neige abondantes. Les ressources naturelles abondent, offrant à ceux qui sont assez durs pour les exploiter une chance de prospérer. Les montagnes du nord, les plaines côtières et les vastes forêts regorgent de minéraux, de gibier et de bois précieux. Les eaux du Moonsea sont riches en poissons et en crustacés, ajoutant une dimension maritime vitale à l'économie locale. Les interactions entre les cités-états varient entre la coopération commerciale et les conflits ouverts. Zhentil Keep, par exemple, a longtemps exercé une influence démesurée sur la région grâce à ses machinations politiques et ses ambitions expansionnistes. D'autres cités comme Hillsfar et Melvaunt jouent également des rôles clés dans les dynamiques de pouvoir complexe du Moonsea. La diversité de la population, allant des humains majoritaires aux orcs et demi-orcs, en passant par les nains, halfelins et gnomes, contribue à un mélange culturel riche mais souvent volatil. *Tempêtes du Moonsea* : Les forces du Moonsea peuvent invoquer des tempêtes féroces sur les eaux de la mer, rendant la navigation extrêmement périlleuse pour les navires ennemis et provoquant des dégâts importants aux flottes adverses. *Appel des Abysses* : Les démons invoqués par les forces du Moonsea peuvent créer des portails démoniaques sur les champs de bataille, permettant à des hordes de créatures infernales de surgir soudainement et de semer le chaos parmi les rangs ennemis. *Alliances Tactiques* : Les différentes cités-états du Moonsea ont développé des alliances tactiques complexes, se soutenant mutuellement en cas d'attaque extérieure.

MOONSHAE ISLES



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (P) 18
POINTS DE VIE : 700
EAU : 17 **TERRE** : 13
FEU : 12 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, G, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
3 Infanterie Type I (Guerriers Ffolk) : 1d6+5
2 Infanterie Type II (Vikings Northlanders): 1d8+4
2 Cavalerie Type I (Cavaliers légers Ffolk) : 1d8+7
1 Cavalerie Type II (Chevaliers Northlanders) : 1d10+5
1 Marine Type II (Flotte de longues-navires Northlanders) : 1d20+2
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 30%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts maritimes, Harcèlement côtier, Encerclement téméraire, Sanglante, Amphibie
DÉFENSES SPÉCIALES : Bastions fortifiés, Protection runique, Vivre de la terre, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Grand Royaume (680.400 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 88 / 170,000 XP
BASTION : Château de Caer Callidyrr
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Charbon, chevaux, objets magiques mineurs, minerai, parchemin, soie
Exportations : Armures, or rose, bois d'œuvre, armes
RELIGION/DIEU : Chauntea, Tempus

Les îles de Moonshae, ou Sélénae sont dirigées par le Prince Tristan Kendrick des Îles de Lune (Moonshae Isles) est généralement décrit comme un Paladin niveau 18. Son rôle en tant que chef noble et guerrier dévoué à la protection de son peuple et à la justice. Ces iles baignées par les flots capricieux de la Mer des Épées, sont des terres empreintes de mystères anciens et dotées de paysages à couper le souffle où la luxuriance de la verdure se fond dans l'azur des eaux. Dominant les vagues impétueuses de la Mer des Épées, les Moonshae Isles se distinguent par leur majesté sauvage, entremêlée à la délicatesse d'un environnement naturel préservé. Sur ces îles, où s'entrelacent les traditions druidiques millénaires et les esprits indomptés, les communautés locales ont développé un mode de vie profondément ancré dans le respect de la nature.
Ces îles sont fertiles en terres cultivables et en ressources maritimes, favorisant une agriculture et une pêche florissantes, constamment protégées par des combattants robustes et des mages perspicaces. Les Moonshae Isles ne sont pas seulement un refuge pour une culture riche et variée ; elles sont également un bastion de résilience contre les tempêtes et les envahisseurs attirés par leurs ressources uniques et leur patrimoine mystique. Les royaumes qui parsèment ces îles, bien qu'agités par des luttes de pouvoir internes et confrontés à des menaces extérieures, restent solidaires sous la bannière des Kendrick, une dynastie royale aussi solide que les falaises qui défendent leurs côtes. *Lames des Côtes :* Les guerriers des Moonshae Isles sont experts dans les assauts maritimes et le harcèlement côtier, utilisant des tactiques de guérilla pour attaquer les navires ennemis et les installations côtières avec une précision dévastatrice. *Runes Protectrices* : Les bastions fortifiés des Moonshae Isles sont renforcés par des protections runiques puissantes, créant des barrières magiques qui repoussent les assaillants et renforcent les défenses des îles contre les invasions extérieures. *Alliance avec les Esprits* : Les habitants des Moonshae Isles ont tissé des liens étroits avec les esprits de la nature, qui les aident à défendre leurs terres en fournissant des avertissements préalables sur les attaques imminentes et en renforçant les éléments naturels pour repousser les envahisseurs. (*Elles peuvent êtres associées ou remplcées par les iles du Lyonesse (Elders ïles , iles anciennes*)

FORGOTTEN REALMS

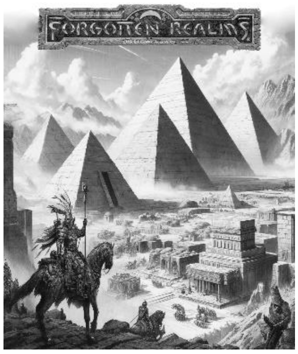
MORNELFE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (R) 11
POINTS DE VIE : 350
EAU : 6 **TERRE** : 14
FEU : 13 **AIR :** 12
TRÉSOR : B, C, G (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type I (Gardiens de la tribu) : 1d8+2
1 Infanterie Type II (Druides de la lande) : 1d12
1 Cavalerie Type II (Centaures raiders) : 1d12+2
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 42%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades des dunes, raids éclairs, Tireur d'élite, Phalange, Courageuse Voir -ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflages naturels, fortifications discrètes, Retraite rapide, Sos Nature Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Chatelet (18,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IV / 22 / 35,000 XP
BASTION : Cités des Ruines de Lapaliiya
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux rares, tissus, outils
Exportations : Artisanats tribaux, herbes médicinales, cuirs
RELIGION/DIEU : Culte ancestral des esprits de la nature

Elfharrow est une terre aride et presque désertique située dans le sud-ouest de Faerûn, principalement peuplée de tribus d'elfes sauvages et de centaures. Cette région, caractérisée par ses vastes plaines sèches et balayées par les vents, est bordée à l'ouest par la Mer Scintillante et au sud par les montagnes de Nathaghal. Les principales caractéristiques géographiques incluent la chaîne montagneuse des Wormbones et la rivière Talar, qui tranche à travers le territoire avant de se diriger vers le sud. Au nord de la rivière et à l'ouest des montagnes se trouve la Vallée Morte, une forêt desséchée qui témoigne de l'ancien foyer des elfes. Les habitants d'Elfharrow mènent une vie principalement tribale, avec des chasseurs et des pasteurs qui utilisent l'environnement aride à leur avantage. Leur société est marquée par un fort sentiment d'indépendance et une méfiance envers les étrangers, ce qui a renforcé leur réputation de xénophobie. Toutefois, ils sont connus pour commercer occasionnellement avec des étrangers, offrant des services de guides à travers les plaines pour ceux qui désirent visiter Halruaa ou explorer les vestiges de Lapaliiya sans s'attarder. Leur économie repose sur l'élevage de troupeaux et le commerce de biens artisanaux, tandis que leur défense s'appuie sur une excellente connaissance du terrain et des tactiques de guérilla. La région d'Elfharrow reste largement inexplorée et mystérieuse, gardant ses secrets et son indépendance face aux influences extérieures. Au pied des cimes de la paroi septentrionale, une brousse balayée par les vents s'étend jusqu'au rivage de la mer étincelante. La plaine inculte du Mornelfe qui portait autrefois le nom de désolations rapines, s'étend au nord jusqu'au val défunt et a l'ouest jusqu'à la cote. L'eau se fait de plus en plus rare chaque année, et quand la pluie arrive elle est brève et violente. *Tempêtes de Sable* : Les habitants de Mornelfe peuvent déclencher des tempêtes de sable dévastatrices, aveuglant et désorientant leurs ennemis tout en utilisant le terrain aride à leur avantage pour lancer des raids éclairs et des embuscades des dunes.
Pièges des Terres Arides : Les druides de la lande et les gardiens de la tribu utilisent leur connaissance experte du terrain pour placer des pièges environnementaux sournois, tels que des sables mouvants et des oasis piégées, pour prendre au piège les envahisseurs imprudents. *Fortifications Naturelles* : Mornelfe est doté de fortifications discrètes et de camouflages naturels ingénieux, tels que des passages souterrains dissimulés et des abris rocheux, qui permettent aux habitants de se défendre efficacement.

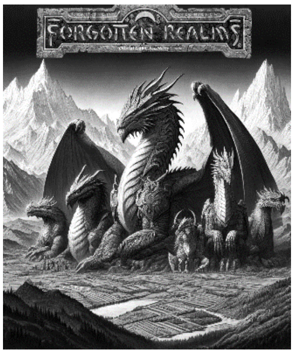
MULHORAND



FRÉQUENCE : Unique
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (C/G) 16/9
POINTS DE VIE : 900
EAU : 14 **TERRE** : 16
FEU : 16 **AIR** : 12
TRÉSOR : A, B, G, V, X (5)
Nbre D'ARMÉES : 12
3 Infanteries Type III (Gardes de Pharaon) : 1d10+10
2 Infanteries Type IV (Gardes de Pharaon) 1d12+12
2 Cavaleries Type IV (Char de guerre) : 3d6+12
2 Artilleries Type IV (Catapultes de désert) : 3d6+12
1 Marine Type III (Galères de guerre) : 1d12+12
2 Volantes Type IV (Rocks) 1d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Charge de cavalerie, Fanatique, Encerclement, Blocus ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Soins sur le terrain, invocations cléricales, Sos Panthéon. Moral élevé To big to fail
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 60%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Empire Mineur (5,3 millions d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVII / 237 / 750,000 XP
BASTION : Skuld (Capitale)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Bois fin, encens, fer, parfums, épices, esclaves (de Thay) Exportations : Bière, livres de sorts vierges, or, granit, papier, pierres précieuses
RELIGION/DIEU : Panthéon Mulhorandi, Gond, Mask, Mystra

Mulhorand, une des anciennes et majestueuses civilisations de l'est de Faerûn, se distingue par sa richesse historique et culturelle. Gouverné par une théocratie dirigée par des pharaons divins, ce pays est un exemple vivant de tradition et de rigueur divine. La société mulhorandi, très hiérarchisée, repose sur un système de castes où la noblesse, composée de prêtres, de magiciens et de bureaucrates, détient un pouvoir considérable, souvent marqué par des luttes internes pour l'influence entre les divers ordres religieux. Le climat aride et les paysages somptueux de Mulhorand, avec ses déserts étendus et ses montagnes riches en minerais, en font un lieu à la fois impitoyable et fascinant. Les grandes constructions et les monuments élaborés témoignent de l'ingéniosité et de la dévotion de ses habitants à leurs dieux, avec des temples et des pyramides qui ponctuent le paysage, évoquant la grandeur des pharaons et leur lien étroit avec le divin. La capitale, Skuld, se dresse comme un centre de pouvoir et de savoir, abritant l'université et les écoles de magie les plus prestigieuses de la région. La ville est aussi un carrefour commercial important, traitant des produits rares comme les pierres précieuses, l'or, et des importations exotiques telles que les épices et les parfums. Les côtes de Mulhorand, bordées par la Mer d'Alamber, sont des zones stratégiques pour le commerce et la défense, avec une marine puissante qui patrouille ces eaux pour protéger le pays des pirates et des invasions. La présence de sahuagins et d'autres dangers marins nécessite une vigilance constante.
Attaques Divines : Les prêtres de Mulhorand sont capables de déclencher des attaques magiques dévastatrices, invoquant la puissance divine de leur panthéon pour repousser les envahisseurs et protéger leur empire. *Stratégies de Guerre Complexes* : Les généraux de Mulhorand sont connus pour leur expertise tactique et leurs stratégies de guerre complexes, utilisant à la fois la magie, la marine et les forces terrestres pour remporter des victoires décisives sur le champ de bataille. *Magie des Prêtres et Invocation Clericale* : Les prêtres de Mulhorand peuvent invoquer des miracles divins pour renforcer les défenses de leur empire, invoquant la fureur des dieux pour repousser les envahisseurs et protéger la nation contre les menaces extérieures.

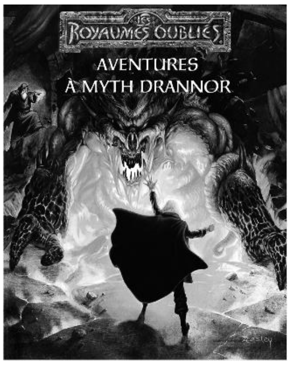
MURGHÔM



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : -6
DIRIGEANT : Dragon
POINTS DE VIE : 650
EAU : 11 **TERRE** : 13
FEU : 16 **AIR** : 13
TRÉSOR : A, F, G, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
1 Infanterie Type II (Guerriers Murghômi) : 1d8+6
2 Infanteries Type III (Guerriers Murghômi) : 2d10+8
2 Cavaleries Type II (Cavaliers des Dragons) : 2d12+8
2 Artilleries Type III (Lanceurs de Feu Magique) : 3d6+6
2 Volantes Type IV (Dragons Mercenaires) : 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts draconiques, sorcellerie ancienne, guérilla montagnarde, Frénésie, Sauvage, Vorace Brutale Vigoureuse Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications magiques, escouades de dragons, embuscades, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Grand Royaume (650,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 160 / 320,000 XP
BASTION : Skalnaedyr
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Minéraux, textiles, grains
Exportations : Cuivre, chevaux, produits de luxe, mercenaires
RELIGION/DIEU : Panthéon Mulhorandi

Murghôm est une nation située dans l'est de Faerûn, caractérisée par ses vastes étendus de terres fertiles entourées de montagnes imposantes. Historiquement un territoire sous le joug de Mulhorand, Murghôm a gagné une indépendance de facto et est maintenant gouverné par un conseil de princes dragons. Cette terre est réputée pour ses guerriers féroces et ses dragons, qui jouent un rôle central dans sa défense et sa structure politique. Murghôm a longtemps été un champ de bataille pour les forces extérieures cherchant à exploiter ses ressources. Plus récemment, il a été le théâtre d'affrontements entre les princes dragons locaux et les envahisseurs venus de Thay et de Mulhorand, cherchant à réclamer cette terre riche pour eux-mêmes. La société de Murghôm est une mosaïque de traditions anciennes et de modernité forcée par des influences extérieures. Les dragons sont vénérés et intégrés dans tous les aspects de la vie politique et militaire. Les Murghômi sont également connus pour leur hospitalité et leur respect des traditions, y compris leur adoration complexe des panthéons Mulhorandi. La structure militaire de Murghôm est particulièrement unique, grâce à l'influence prépondérante de ces princes dragons. Le royaume dispose de plusieurs types d'unités militaires, chacune ayant des rôles spécifiques qui exploitent à la fois les compétences traditionnelles des Murghômi et les capacités extraordinaires de leurs alliés draconiques. Les conflits récents ont vu Murghôm défendre vigoureusement ses richesses contre les ambitions de Thay et Mulhorand. Les dragons, en particulier, ont joué un rôle déterminant dans la dissuasion de ces invasions, usant de leur puissance pour établir une supériorité aérienne sans conteste.
Souffle Draconique : Les Dragons Mercenaires de Murghôm peuvent déclencher des attaques de souffle draconique dévastatrices, infligeant des dégâts massifs à leurs ennemis et semant la terreur parmi les rangs adverses. *Sorcellerie Ancienne :* Les guerriers Murghômi ont accès à une sorcellerie ancienne, héritée de leurs traditions ancestrales, leur permettant de jeter des sorts puissants sur le champ de bataille, perturbant les lignes ennemies et renforçant leurs propres forces. *Escouades de Dragons* : Les fortifications de Murghôm sont protégées par des escouades de dragons entraînés, prêts à défendre leur royaume contre toute menace. Leurs attaques aériennes dévastatrices.

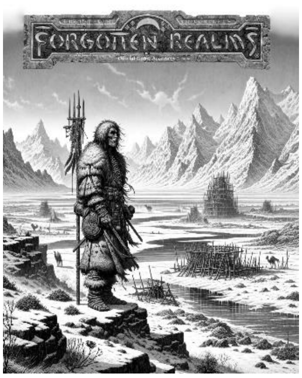
MYTH DRANNOR



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (M) 14
POINTS DE VIE : 300
EAU : 12 **TERRE** : 11
FEU : 11 **AIR :** 12
TRÉSOR : A, F, O (2)
Nbre D'ARMÉES : 2
1 Infanterie Type II (Gardes élites elfiques) : 1d8+6
1 Volante Type IV (Cavaliers sur griffons) : 2d10+4
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Illusions, charmes, magie de la nature, Capture de leader. Élevé pour la guerre, impitoyable, Sauvage, Horde sauvage, Psionique, Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, sentinelles invisibles, pièges élémentaires, Indétectable Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Chatelet (16,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IV / 25 / 40,000 XP
BASTION : Tour d'Ashaba
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Minéraux rares, textiles exotiques, œuvres d'art
Exportations : Magie, artefacts elfiques, gemmes enchantées
RELIGION/DIEU : Seldarine, Oghma, Shaundakul

Myth Drannor, autrefois appelée la cité de Cormanthor,ou la Cité des Chants est un site ancien baigné de magie et d'histoire. Myth Drannor, est maintenant une cité en ruine mais fut longtemps le lieu le plus riche et le plus dangereux de Faerûn. Ancienne cité elfique et humaine cosmopolite des plus riches, et ancien endroit le plus magique au monde, elle demeura longtemps une ruine, visitée par de très nombreux aventuriers et monstres en tous genres. Myth Drannor connut une brève renaissance, jusqu'à la chute de Pénombre en 1487 CV qui provoqua la destruction cataclysmique des deux nation Réputée pour ses hauts accomplissements dans les arts magiques et son architecture enchanteresse, la ville a longtemps été un symbole de paix et de coopération entre les différentes races. Les ruines de Myth Drannor sont situées dans la partie nord de la Forêt de Cormanthor, au nord du Val des voix perdues, à l'ouest de la Cour elfique, à l'est de Valombre. La Route de Moander se termine à proximité.
La ville a survécu à plusieurs invasions et catastrophes, y compris la guerre des larmes et de nombreux assauts par les forces des ténèbres. Les défenses magiques et la bravoure des défenseurs de Myth Drannor sont légendaires.
La société de Myth Drannor valorise la liberté, la justice, et la coopération interraciale. L'éducation et l'apprentissage sont des aspects fondamentaux de la vie quotidienne, et les arts, notamment la musique et la poésie, occupent une place prépondérante. *Illusions Énigmatiques* : Myth Drannor utilise des illusions complexes pour désorienter et confondre ses ennemis, créant des mirages et des faux dangers pour les détourner de leurs objectifs. *Charmes Envoûtants :* Les habitants de Myth Drannor sont maîtres dans l'art des charmes, utilisant leur magie pour séduire et influencer leurs adversaires, les détournant de leur intention initiale et les amenant à agir contre leurs propres intérêts. *Barrières Magiques Éthérées* :
Myth Drannor est protégée par des barrières magiques éthérées qui rendent la ville difficile d'accès pour les forces ennemies, leur infligeant des dégâts magiques lorsqu'elles tentent de la franchir. *Sentinelles Invisibles* : Des sentinelles invisibles patrouillent les ruines de Myth Drannor, détectant et neutralisant toute menace potentielle avec une efficacité redoutable.

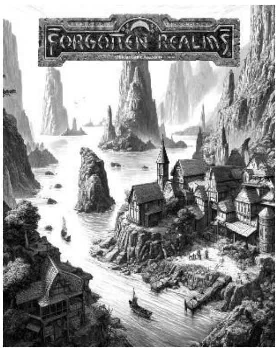
NARFELL



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (B) 13
POINTS DE VIE : 280
EAU : 10 **TERRE** : 11
FEU : 6 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, B, T (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Cavalerie Type II (Cavaliers Nars) : 2d6+4
1 Infanterie Type II (Chasseurs des glaces) : 1d10+6
1 Marine Type I (Canoës rapides) : 1d8+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Barbare Justiciers, Raids éclairs, Charge de Cavalerie, Encerclement téméraire, Sauvage, Brutale, Agile
DÉFENSES SPÉCIALES : Embuscades, Stratégies nomades Si des leaders (magister ou leaders) de niveau 13 ou plus utilisent la magie sur ces terres barbares les effets sont diminués de 25%. Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique
TAILLE : Château & Muraille (36,720 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 34 / 55,000 XP
BASTION : Bildoobaris (seulement en été)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Vêtements, bijoux
Exportations : Chevaux
RELIGION/DIEU : Lathander, Tempus, Waukeen

Narfell, autrefois appelé l'Empire de Narfell, fut jadis un empire humain florissant situé dans les Terres Froides du nord-est de Faerûn. De nos jours, il est devenu une région sauvage et peu accueillante, peuplée par des tribus nomades de cavaliers humains connus sous le nom de Nars. Ces tribus, résilientes et indépendantes, dépendent de la chasse et du troc pour subsister, errant sans cesse à travers les immenses plaines qui dessinent des frontières naturelles avec les nations voisines. Le paysage de Narfell est caractérisé par de vastes étendues désolées et stériles, où seule une végétation clairsemée de graminées rases parvient à s'épanouir. Il est encadré à l'ouest par d'imposantes montagnes et à l'est par des lacs gelés toute l'année, témoins des rigueurs climatiques de la région. Au sud, la forêt dense de Rawlinswood marque la limite avec la Grande Dale, créant une barrière naturelle entre les plaines de Narfell et les terres plus accueillantes au sud. Les traces de l'ancien empire sont visibles à travers les ruines qui parsèment le paysage, laissant entrevoir une époque révolue où la conjuration et les pactes avec des entités démoniaques étaient monnaie courante. Ces pratiques obscures ont finalement précipité la chute de l'empire lors d'une guerre catastrophique contre Raumathar, la nation voisine. Les Nars d'aujourd'hui sont célèbres pour leur ténacité et leur autonomie. Leur société tribale est dirigée par des chefs et des chamans qui rendent hommage à des divinités telles que Tempus, sollicitant sa protection et son soutien dans les affrontements fréquents avec les forces naturelles et les ennemis. Malgré l'hostilité de leur environnement, les Nars valorisent profondément leur liberté et leur capacité à persévérer là où d'autres échoueraient.
Embûches Naturelles : Narfell est parsemé d'embûches naturelles, des pièges rudimentaires dissimulés dans les plaines et les collines, qui ralentissent et démoralisent les forces ennemies, les exposant à des attaques surprises et à des contre-attaques habiles. *Stratégies Nomades :* Les tribus nomades de Narfell sont capables de se déplacer rapidement sur de vastes étendues de terrain, changeant constamment de position pour déjouer les ennemis et épuiser leur résistance. Leur mobilité les rend difficiles à cerner et à vaincre.

NELANTHER ISLES



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (G/V) 11/7
POINTS DE VIE : 200
EAU : 17 **TERRE** : 10
FEU : 6 **AIR** : 13
TRÉSOR : B (1)
Nbre D'ARMÉES : 1
1 Marine Type I (Navires de pirates) : 1d8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 20%
ATTAQUES SPÉCIALES : Abordages, Raids côtiers, Capture de leader., Tireur d'élite,
DÉFENSES SPÉCIALES : Pièges maritimes, Cachettes insulaires, Amphibie, Indétectable Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Château fort & Territoire (3000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : I / 4 / 8.000 XP
BASTION : Au hasard sur Terre (1-10) , les pirates vivent à bord de leurs navires ou dans des cabanes temporaires (
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Butins de pillages, trouvailles de naufrages
Exportations : Esclaves, biens volés et sauvés de toutes sortes
RELIGION/DIEU : Beshaba, Cyric,Talos, Tempus, Umberlee

Les Nelanther Isles, également connues sous le nom des Îles des Pirates, sont un défi constant non seulement pour les marins les plus expérimentés mais aussi pour les cartographes. Situées dans l'étendue sauvage de la Mer Trackless, ces îles sont le théâtre de conflits acharnés entre diverses factions de pirates, ainsi que d'autres créatures non humaines telles que les orcs, les ogres, et les lizardfolk. Dans cette région, les règles de survie sont impitoyables et la loi du plus fort prévaut sans contestation. Les terres arides des îles et les eaux traîtresses sont truffées de dangers, que ce soit sur les rivages rocailleux ou dans les profondeurs abyssales où des récifs cachés guettent les navires imprudents. La société qui s'est développée dans les Îles Nelanther est une forme d'anarchie armée où chaque capitaine de navire exerce une autorité souveraine sur son équipage, et où les abordages et les actes de piraterie sont des pratiques courantes. Les navires sont souvent modifiés pour devenir de véritables instruments de guerre, reflétant la volonté de fer de leurs capitaines. En dépit de leur nombre relativement restreint, les pirates des Nelanther sont remarquablement doués pour disparaître dans le vaste labyrinthe d'îlots, utilisant les innombrables cachettes naturelles pour échapper à la capture et aux représailles. Dans ces eaux impitoyables, la loi du plus fort est la règle absolue, et les alliances, même les plus solides, restent incertaines et fragiles. Les affrontements violents entre les clans d'orcs, d'ogres et d'autres humanoïdes sont monnaie courante, illustrant une société où la brutalité et la barbarie sont hiérarchisées et omniprésentes. *Assauts Abordables* : Les pirates des Nelanther Isles sont experts dans les abordages, utilisant leurs navires agiles pour accoster rapidement les navires marchands et les autres cibles. Leurs attaques sont rapides, coordonnées et souvent dévastatrices, faisant peu de place à la négociation.
Pièges Maritimes (GMS P.31) : Les eaux autour des Nelanther Isles sont truffées de pièges subtils, des récifs cachés aux champs de mines improvisés. Ces pièges rendent la navigation périlleuse pour les navires non autorisés, leur infligeant des dommages sérieux ou les immobilisant complètement. *Cachettes Insulaires* : Les pirates des Nelanther Isles ont établi d'innombrables caches et repaires secrets sur les îles, où ils peuvent se réfugier en cas de danger. Ces cachettes sont souvent bien dissimulées et difficiles d'accès pour les intrus, offrant aux pirates un avantage stratégique lorsqu'ils sont poursuivis.

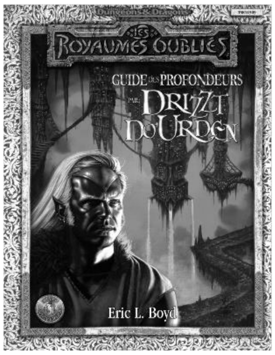
NETHERIL



FRÉQUENCE : Très rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (Sor) 18
POINTS DE VIE : 650
EAU : 7 **TERRE** : 10
FEU : 10 **AIR** : 14
TRÉSOR : F, G, H, T, X (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
2 Infanteries Type IV (Assassins de l'ombre) : 1d20+12
1 Infanterie de Type IV (Archimages de la cour) : 1d12+12
1 Artillerie Type III (Archers des enclaves) : 1d10+10
2 Volantes Type III (Cavaliers aériens) : 1d12+8
2 Volantes Type III (Gargouilles Esclaves) : 2d8+10
1 Volante Type IV (Dragons de l'ombre) : 3d6+10
1 Volante Type IV (Démons) 1d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts arcaniques, manipulations de l'ombre, invasions Psy, Impitoyable, Brutale Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Boucliers magiques, illusions massives, résistance, camouflages de l'enclave, Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Mauvais Chaotique
TAILLE : Grand Royaume (500,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 186 / 380,000 XP
BASTION : Cité de Shade
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Artefacts, minerais rares, esclaves
Exportations : Magie noire, technologies d'ombre, artefacts anciens
RELIGION/DIEU : Culte de Shar, Mystra, Amaunator, Jergal

Netheril, connu comme l'Empire des Ombres, est un ancien empire magocratique de Faerûn, dominé par des humains Netherese. Après un cataclysme majeur causé par l'ambition de ses mages, l'empire s'est scindé en haut et bas Netheril, avec des cités volantes pour l'élite et des terres communes pour le peuple. Suite à leur chute lors de la folie de Karsus, l'empire a sombré dans l'oubli avant de ressurgir sous l'influence de l'ombre et de Shar, avec des enclaves flottantes comme la Cité de Shade. Les Netherese manipulent désormais des forces obscures, cherchant à fusionner la Trame avec le Shadowfell pour redéfinir la magie à leur avantage. Les tensions avec les autres nations sont palpables, alors que Netheril étend son ombre sur le nord de Faerûn, utilisant son influence pour subjuguer ou détruire ses adversaires. L'histoire de Netheril est marquée par des découvertes magiques révolutionnaires, mais également par une arrogance qui a presque conduit à sa perte définitive. L'empire de Nétheril à émerger des sables du désert de L'Anauroch, une contrée enveloppée de ténèbres qui domine le nord de Faerûn. Les cités volantes de l'Enclave de Pénombre et de Sarkkors imposent leur autorité sur le grand bassin niché entre la Hautre Glace et les Rocterres et tiennent leur en pouvoir la Sembie voisine. Sous la loi stricte des douze princes, les Néthérisses qui se font désormais appeler les Shardovars, sont en pleine ascension. Durant des siècles, les artéfacts magiques de l'ancien Néthéril sont restés enterrés ou ont circulé entre les mains de barbares. Les douze princes pensent qu'il est impératif que l'empire restauré récupère toute ses œuvres. *Assauts Arcaniques* : Les Netherese maîtrisent une forme de magie corrompue et puissante, qu'ils utilisent pour lancer des attaques magiques dévastatrices contre leurs ennemis. Leurs sorts sont imprégnés de ténèbres et de malveillance, infligeant des dommages terribles à ceux qui osent s'opposer à eux. *Manipulations de l'Ombre* : Les mages de Netheril sont capables de manipuler les ombres et les ténèbres pour dissimuler leurs mouvements, tromper leurs ennemis et semer la confusion sur le champ de bataille. Leurs capacités à altérer la réalité avec l'ombre font d'eux des adversaires redoutables à affronter.

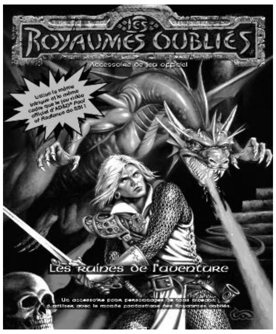
OUTRETERRE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 22
CLASSE D'ARMURE : -4
DIRIGEANT : (Sor) 20
POINTS DE VIE : 1100
EAU : 10 **TERRE** : 22
FEU : 13 **AIR** : 7
TRÉSOR : A, F, G, V, Z (6)
Nbre D'ARMÉES : 12
3 Infanteries Type III Duergars des profondeurs) : 2d8+12
2 Infanteries Type IV (Soldats élémentaires) : 2d10+12
1 Infanterie de Type IV (Flagelleurs Mentaux) 2d10+12
4 Artilleries Drows Type IV (Archers de l'obscurité) : 2d12+12
2 Volantes Type IV (Beholders (Unités d'élite) : 3d6+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70% (varie grandement selon la région)
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, manipulations Psy, guérilla sanglante, Attaque de panique, Horde sauvage, Horrifiante, Frénésie, Sauvage, Vorace.
DÉFENSES SPÉCIALES : Pièges naturels et magiques, labyrinthes, illusions, régénérante, Moral élevé Too big to fail
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 75%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Mauvais Chaotique
TAILLE : Royaume Magique (12.000.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIX / 277 / 1.300,000 XP
BASTION : Aucun central, multiples cités-états (6)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, armures, bois, esclaves, nourriture
Exportations : Armes, armures, magie, produits exotiques
RELIGION/DIEU : Lolt, Ghaunadaur, Vhaeraun, Kiaransalee: Eilistraee

L'Outreterre est un vaste réseau labyrinthique de cavernes, de grottes et de tunnels étendus sous le continent de Faerûn, formant un monde souterrain presque aussi vaste et diversifié que la surface au-dessus. Ce royaume sombre, souvent dénué de lumière naturelle, est illuminé par des champignons luminescents, des cristaux phosphorescents, et d'autres formes de vie bioluminescentes qui créent un paysage visuellement stupéfiant mais dangereusement trompeur. Les conditions de vie dans l'Outreterre varient grandement d'une région à l'autre. Les zones supérieures, plus proches de la surface, peuvent parfois voir des intrusions des créatures de surface et sont caractérisées par une faune et une flore adaptée à l'obscurité partielle. En descendant plus profondément, dans ce que l'on appelle l'Outreterre Moyen, les environnements deviennent plus hostiles et les créatures encore plus étranges et dangereuses. Les parties les plus profondes, connues sous le nom de Bas-Outreterre, sont rarement explorées même par les habitants des niveaux supérieurs en raison de leurs dangers extrêmes et de leurs mystères non élucidés. La société de l'Outreterre est dominée par des races intelligentes et souvent maléfiques, telles que les drows (elfes noirs), les duergars (nains gris), et les illithids (flagelleurs mentaux), qui ont établi des cités-états complexes régies par des formes de gouvernement allant de la théocratie à la monarchie en passant par des oligarchies magocratiques. Chaque race a adapté ses propres structures sociales, économiques et militaires pour tirer parti des ressources limitées de l'Outreterre et maintenir leur domination sur leurs territoires. Les échanges commerciaux entre les différentes communautés sont fréquents, centrés principalement sur les ressources que chaque zone peut offrir, telles que minerais rares, poisons naturels, armes enchantées, et esclaves. Les caravanes et les convois qui traversent les différentes régions de l'Outreterre doivent être lourdement armés pour se protéger contre les créatures hostiles et les bandits. En plus de ses dangers naturels et de ses résidents redoutables, l'Outreterre est également le théâtre de phénomènes géologiques et magiques uniques. Des rivières de lave, des lacs acides, et des chambres de gaz toxique etc..

PHLAN

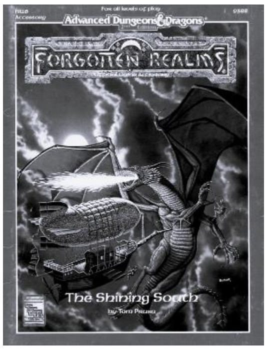


FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (M/G) 12/9
POINTS DE VIE : 300
EAU : 15 **TERRE** : 11
FEU : 10 **AIR** : 11
TRÉSOR : A, F, O (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type I (Milice de Phlan) : 1d8+6
1 Infanterie Type II (Gardiens d'élite) : 1d10+2
1 Cavalerie Type II (Cavaliers de la Garde Noire) : 1d12+5
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 85%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, embuscades Fanatique, Sos Panthéon, Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Murs fortifiés, tours de guet magiques, sentinelles spectrales, pièges explosifs
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Château & Muraille (20,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 30 / 65,000 XP
BASTION : Château de Valjevo
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, armes, magie
Exportations : Gemmes, minerais, artefacts magiques
RELIGION/DIEU : Culte de Tyr, culte secret de Bane

Phlan, également connue sous le nom de "Joyau du Moonsea", représente un exemple remarquable de résilience urbaine dans la région turbulente de Moonsea au nord de Faerûn. Fondée il y a près d'un millénaire, cette cité-état a subi de nombreuses destructions et a été reconstruite à chaque fois, chaque reconstruction renforçant sa détermination et sa capacité à persévérer. Autrefois une ville en ruines, Phlan a évolué pour devenir une métropole prospère, encerclée de puissantes murailles qui la divisent en deux sections principales : les vastes quartiers en ruines d'Old Phlan et la communauté dynamique de Civilized Phlan. La ville a bénéficié d'une prospérité économique et militaire pendant de nombreuses années, avant de connaître une période de déclin marquée par l'influence néfaste d'un culte dangereux. Phlan est également célèbre pour être le site de l'un des légendaires bassins de radiance, sources de puissance pour un esprit surnaturel mythique. L'architecture de Phlan reflète son histoire riche et tumultueuse. Les tours de pierre de la ville sont principalement hautes et gracieuses, bien que certaines, utilisées par les magiciens, prennent la forme de créatures fantastiques ou de motifs trouvés dans la nature. Les structures "cultivées naturellement" de bois et de vie végétale, formées par le rituel d'Oacil'Quevan, comptent parmi les plus impressionnantes de tous les Royaumes. Les rues pavées serpentent à travers la ville, passant entre des bâtiments de conception elfique au niveau du sol et de pittoresques clairières et parcs urbains. Les routes intègrent des marqueurs pour les piliers de lévitation, des colonnes d'énergie magique capables de soulever une personne jusqu'aux passerelles aériennes et aux demeures élégantes perchées dans la canopée de Cormanthor. Sous la ville se trouve un réseau complexe de donjons nains et de demeures souterraines construites par les résidents non-elfes de la ville. Le système de canalisations vieillissant avec un déversoir s'ouvrant dans la rivière Stojanow témoigne de l'infrastructure profonde et complexe de la ville. *Lames de l'Ombre* : Les défenseurs de Phlan maîtrisent l'art des attaques furtives et mortelles. Ils peuvent évoquer des lames d'ombre qui surgissent de l'obscurité pour infliger des blessures profondes à leurs ennemis avant de se fondre à nouveau dans les ténèbres.

FORGOTTEN REALMS

PLAINES BRILLANTES



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 8
DIRIGEANT : (D) 15
POINTS DE VIE : 520
EAU : 12 **TERRE** : 14
FEU : 16 **AIR** : 14
TRÉSOR : D, G, H, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type II (Centaure) : 2d6+8
2 Infanteries Type III (Thri-kreen) : 2d6+10
1 Infanterie Type IV (Wemics) : 2d10+8
2 Artilleries Type III (Arcs longs humains) : 1d12+7
1 Volante Type IV (Dragons rôdeurs) : 1d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids rapides, tactiques de guérilla Racines tordues, Sauvage, Végétale, Agile, Fanatique
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflage, Soins sur le terrain, Piège, Végétal, Sos Nature. Vivre de la terre
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (423,000 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 126 / 240,000 XP
BASTION : Aucun (Territoire non centralisé) (4)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Outils métalliques, tissus, graines
Exportations : Chevaux, herbes médicinales, peaux
RELIGION/DIEU : Silvanus, Chauntea, Lathander, Malar, Tempus

Les Plaines Brillantes, situées dans la région de Vilhon Reach, tirent leur nom de l'éblouissant spectacle du soleil réfléchi par leurs vastes étendues herbeuses, qui scintillent comme un océan d'or sous un ciel sans limites. Ce territoire n'est pas uni sous une seule bannière, mais se compose d'une mosaïque de cités-États humaines, de tribus nomades de centaures et de wemics, ainsi que d'une organisation druidique influente connue sous le nom de l'Enclave Émeraude. Ces terres vastes et ouvertes sont parsemées de cités telles qu'Assam, Lheshayl, et Ormath, qui émergent de l'herbe comme des phares de civilisation. Chacune de ces cités possède ses propres coutumes et défenses, conçues pour se protéger contre les fréquents raids des tribus nomades et les dangers naturels. Les Plaines sont renommées pour leurs chevaux, dont la réputation de vitesse et d'endurance dépasse largement les frontières de la région, faisant d'eux une précieuse exportation. Géographie et défenses naturelles : Au nord, les Plaines sont bordées par les Montagnes Deepwing, un repaire connu pour abriter des dragons de feu et divers autres monstres terrifiants. Ces montagnes forment une barrière naturelle redoutable, parsemée de passes étroites et de vallées obscures souvent utilisées par les contrebandiers et les aventuriers. Au sud, les douces pentes des Collines Rushing abritent la tribu des Thri-kreen des Krakk't, connus pour leur nature féroce et leurs capacités de chasse exceptionnelles. À l'est, les Wetwoods offrent un terrain marécageux qui sert de refuge à un village de grippli, des humanoïdes ressemblant à des grenouilles, qui vivent en harmonie avec l'écosystème aquatique complexe de la région. Les Plaines abritent une diversité de cultures, depuis les druides de l'Enclave Émeraude, qui jouent un rôle crucial dans la préservation de l'équilibre naturel et la médiation des conflits, jusqu'aux tribus guerrières qui parcourent les terres en quête de gloire et de butin. Les festivités locales, souvent centrées autour de compétitions équestres et de démonstrations de magie druidique, attirent des visiteurs de régions éloignées, désireux de découvrir les traditions uniques des Plaines.

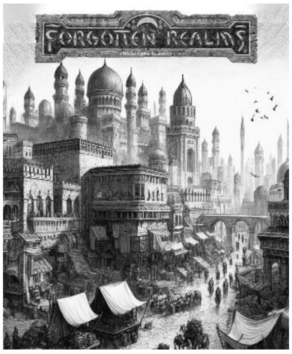
RASHEMENÉNIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (Sor) 16
POINTS DE VIE : 400
EAU : 10 **TERRE** : 15
FEU : 8 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, Q, V, Z (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
3 Infanteries Type II (Guerriers Berserkers) : 1d10+8
2 Artilleries Type I (Archers Rashemi) : 1d8+6
2 Cavaleries Type III (Cavalerie lourde) : 1d12+10
2 Volantes Type III (Wychlaran) : 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 30%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts magiques, Brutale, Sauvage, Végétale, Fanatique,
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, Berserkers, Sos panthéon. Vivre de la terre, Si des leaders ennemis de niveau 13 ou plus pénètre sur le territoire les bonus aux dégâts sont doublés.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Grand Royaume (654,480 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 127 / 250,000 XP
BASTION : Immilmar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Tissus, produits en bois
Exportations : Carvings, fromage, firewine, fourrures, laine
RELIGION/DIEU : Bhalla, Khelliara, Le Dieu Caché

La Rashéménie est une terre froide et sauvage au relief accentué, contrôlée par les Sorcières, des femmes possédantes d'immenses pouvoirs en lien avec la terre. La Rashéménie a été sculptée par son climat par la magie. Jadis prise en tenaille entre les nations belliqueuses de Narfell et de Raumathar, elle est devenue le bastion d'une sorcellerie ancestrale et d'esprits puissants liés à la terre, les telthors. En Rashéménie, un esprit est censé veiller sur chaque forêt, montagne et cours d'eau. Les nombreux anciens champs de bataille qui parsèment le pays libèrent parfois des sorts en sommeil, provoquant séismes et tempêtes magiques. Rashemen, également connue sous le nom de Terre des Berserkers, est un paysage rugueux et mystérieux du nord-est de Faerûn. Les Rashemaar, peuple fier et indépendant, sont renommés à travers les Royaumes pour leur bravoure et leur maîtrise de l'art arcane. Leur pays est un mélange de forêts anciennes, de lacs glacés et de montagnes imposantes, le tout renforcé par des fortifications naturelles qui en font une région difficile à conquérir. Rashemen est surtout connu pour ses connexions profondes avec le Feywild et ses puissantes sorcières, les Wychlaran, qui gouvernent le pays avec une main de fer dans un gant de velours, soutenues par les légendaires guerriers berserkers. Le paysage, bien que parfois inhospitalier, est vigoureusement défendu par ses habitants qui valorisent leur liberté et leurs traditions ancestrales. Le Seigneur de fer représente la quintessence du guerrier rashémi, capable de surpasser tous ses fyrras en combat, au ski, à la nage, à la course et en beuverie. Il doit régner avec sagesse et garantir l'ordre, c'est à dire garantir la sécurité des déplacements entre les cités, la sécurité des frontières, et réduire le nombre de monstres en maraude en Rashéménie. En temps de guerre, il dirige forces armées de Rashéménie, à l'exception des Sorcières (qui obéissent toutefois généralement à ses conseils)

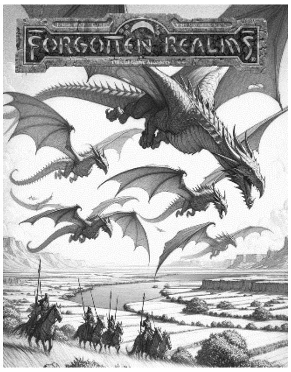
SEMBIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (V) 17
POINTS DE VIE : 750
EAU : 15 **TERRE** : 13
FEU : 12 **AIR** : 12
TRÉSOR : A, D, G, U, V (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
3 Infanteries Type III (Mercenaires) : 2d8+8
2 Infanteries Type IV (Mercenaires) : 2d10+10
2 Cavaleries Type III (Cavalerie lourde) : 2d8+8
2 Artilleries de Magie Type III (Mages de Guerre) : 1d12+9
2 Volantes de Type IV (Rocks) 1d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : Standard
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guérilla, Blocus, Tireur d'élite, Assauts magiques, Charge de cavalerie
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications urbaines, espionnage Si plus de 4 armées attaquent le royaume la loyauté des mercenaires est augmentée de 20%. Résistances légendaires,
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (2,4 millions d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 200 / 400,000 XP
BASTION : Selgaunt
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Tout Type de biens
Exportations : Livres, nourriture, bétail, poterie, saucisse épicée, soie, armes, vin
RELIGION/DIEU : Shar, Amaunator, Loviatar, Sune, Tymora, Waukeen

Sembia, surnommée la Terre des Marchands, est une nation florissante située au cœur de Faerûn. Ses habitants, les Sembites, sont des commerçants nés, connus pour leur sophistication et leur ruse dans les affaires. La capitale, Selgaunt, est un centre névralgique du commerce où se croisent des marchands de tout l'Empire. Sembia est bordée par la Mer des Étoiles Déchues et bénéficie de nombreuses routes commerciales prospères. Bien que paisible, elle n'est pas dépourvue de défense et utilise souvent des mercenaires pour renforcer sa sécurité. Les cités de Sembia sont des forteresses de commerce, où la loi est régie par l'argent et les contrats commerciaux sont sacrés La Sembie est surtout une nation de citadins qui regardent de haut les habitants des villes concurrentes. Les Sembiens ont le commerce honnête, mais féroce, chevillé au corps. Ils respectent les contrats et les lois, exploitant les failles que d'autres ne voient pas. Ils passent leur vie à gagner de l'argent, à faire des affaires et à exhiber leurs richesses. L'argent est synonyme de respect grâce à tout ce qu'il permet. Les Sembiens méprisent les pauvres et les barbares, mais accordent un peu de respect à ceux d'Amn, de Thay, d'Eauprofonde et de Port-Ponant. Ils se moquent ouvertement des elfes. Ils tolèrent de nombreuses races, apparences et coutumes tant que les étrangers demeurent chez eux pour faire des achats Les gardes sembiens sont généralement suffisamment payés pour ne pas céder à la corruption. Ils sont formés au combat de rue et au maniement des armes, ont des notions de courtoisie et saisissent les intrigues qui se déroulent dans leur ville, ils sont donc grandement respectés. La noblesse entretient des armées privées et surveille ses terres. Les seigneurs locaux louent régulièrement les services de magies pour qu'ils jettent des sorts d'espionnage visant, plus ou moins aléatoirement les affaires commerciales de leurs sujets. Il n'est pas rare que les marchands kidnappent leurs rivaux (ou leurs parents, ou bien asservissent leurs débiteurs pendant des années.

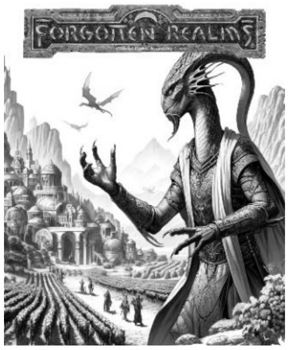
SHAAR



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (B) 15
POINTS DE VIE : 580
EAU : 8 **TERRE** : 18
FEU : 14 **AIR** : 12
TRÉSOR : B, G, T, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
3 Infanteries Type IV (Guerriers nomades) : 2d10+12
2 Cavaleries Type IV (Centaures) : 2d10+10
1 Artillerie Type IV (Shamans tribaux) : 2d12+12
1 Volante Type IV (Dragons vert) 2d10+12
2 Volantes Type IV (Dragons divers) 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscade, Guérilla, Attaque de panique, Horde sauvage, Impitoyable, Encerclement téméraire
DÉFENSES SPÉCIALES : Stratégies de guérilla, résistance naturelle, si une armée volante pénètre sur le royaume celui répliquera avec son armée de dragon.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30%
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Grand Royaume (587,520 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 209 / 480,000 XP
BASTION : Collines du Conseil
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, armures, vin
Exportations : Esclaves, ivoire, joyaux
RELIGION/DIEU : Oghma, Tempus

Le Shaar, également connu sous le nom de Désolation du Shaar, est une vaste étendue de prairies s'étirant du sud de Faerûn à la Mer Étincelante. Cette région est peuplée de diverses tribus nomades, composées principalement d'humains, mais aussi de wemics, de gnolls, et de centaures. Après la Magepeste, l'Outrechasme a isolé le Shaar des cours d'eau occidentaux, transformant l'ouest en une steppe semi-désertique. La région est connue pour ses tactiques de guérilla et sa résistance naturelle face aux envahisseurs, souvent repoussés par les habitants féroces et indépendants. Malgré son climat rude, le Shaar est un carrefour vital pour le commerce, grâce à ses riches ressources naturelles comme l'ivoire et les joyaux. Il y a des dragons originaires du Shaar. Ceux-ci descendaient généralement du nord pour chasser les grands troupeaux des plaines, s'affrontant parfois entre eux. Certains dragons se sont installés dans des lieux isolés afin de protéger le Shaar. Les communautés élisaient un chef issu d'un conseil d'anciens, comme le faisaient les tribus nomades. Les villes quant à elles disposaient de milices ou de forces régulières visant à protéger les citoyens. Le chef se chargeait des problèmes internes et externes, avec le soutien de la milice. Il s'agissait généralement du marchand le plus riche ou du guerrier le plus puissant. Les Shaaryens suivaient des lois traditionnelles régulant leur conduite dans les plaines. Les raids étaient si courants entre les tribus que c'était un aspect de la vie admis, du moment que les pillards n'excédaient pas une vingtaine de membres. Au-delà, il s'agissait d'un acte de guerre, les autres tribus se regroupant alors pour se défendre contre l'agresseur. Les tribus se réunissaient au printemps et en automne dans les Collines du Conseil, un espace sacré et le lieu idéal pour résoudre les différends. Si les lois de chaque tribu fluctuaient, le respect des anciens dictait comment résoudre les problèmes. Les anciens pouvaient désigner un chef, chasser un membre offensant de la tribu ou infliger une pénitence à la suite d'un méfait.

SAMARACH



FRÉQUENCE : Très rare
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (M/I) 13/7
POINTS DE VIE : 420
EAU : 13 **TERRE** : 10
FEU : 14 **AIR** : 13
TRÉSOR : G, O, U, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8(1)
2 Infanteries Type II (Guerriers Yuan-Ti) 1d8+8
2 Infanteries Type III (Guerriers Samarachans) : 1d12+8
2 Artilleries de Type IV (Arbalétriers) : 2d10+6
2 Volantes Magie Type III (Mages) : 1d12+10
(1) Volante (Djinns) 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Illusions massives, Contre-attaque, Glissante, Constriction, Sauvage, Flexible, Frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières illusoires, camouflages défenses magiques, Végétale, Indétectable, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (434,510 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 140 / 280,000 XP
BASTION : Samargol
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes
Exportations : Perles, sel, épices
RELIGION/DIEU: Leira (Cyric), Set, Squamata the Black (Sseth)

Samarach, souvent appelé "Le Royaume Caché", se situe sur la péninsule de Chult, entouré par des montagnes escarpées et des jungles impénétrables, renforcées par des illusions magiques qui découragent les visiteurs indésirables. Cette isolation a préservé la culture unique et mystérieuse de Samarach, où la magie, en particulier celle de l'illusion, joue un rôle central dans la société. La capitale, Samargol, est un labyrinthe de marchés colorés et de somptueux palais, tous enveloppés dans un voile d'illusion pour protéger et cacher leurs secrets aux yeux étrangers. Les Samarachans, principalement humains avec une minorité de yuan-ti intégrée discrètement, sont gouvernés par un monarque connu sous le nom de Haut Phantasmage, actuellement Meleghost Zoaster. Ce gouvernement, bien que formellement une monarchie, opère plus comme une magocratie où les décisions sont influencées par des conseillers versés dans les arts arcanes. Samarach est réputé pour ses intrigues politiques complexes et ses alliances précaires, particulièrement avec son créateur et patron, l'énigmatique île-nation de Nimbral. Cette relation garantit à Samarach une protection contre les incursions extérieures, tout en lui permettant de maintenir une relative autonomie pour gérer ses affaires intérieures et commerciales. L'économie de Samarach prospère grâce à ses exportations exotiques telles que les perles, le sel et les épices, très prisés sur les marchés internationaux. Ces ressources, combinées à une compétence en illusionnisme sans pareil, ont forgé une culture riche et une économie dynamique qui attire des marchands de tout Faerûn, bien que la plupart ne réussissent jamais à pénétrer ses frontières mystiques. Militairement, Samarach ne privilégie pas la confrontation directe, mais utilise sa maîtrise de l'illusion pour dérouter et dissuader les envahisseurs. Lors de conflits, il emploie des tactiques de guérilla et des manœuvres de diversion pour exploiter les faiblesses de l'ennemi, s'appuyant sur de petites unités d'élite formées aux arts du subterfuge et de la magie de combat.

SESPECH



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (G) 14
POINTS DE VIE : 580
EAU : 12 **TERRE** : 12
FEU : 10 **AIR** : 10
TRÉSOR : F, G, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type II (Garde du Baron) : 2d6+8
2 Infanteries Type III (Guerriers de Sespech) : 2d10+8
2 Cavaleries Type III (Cavaliers de la Plaine Dorée) : 1d12+10
2 Flottes de Guerre Type III (Flotte de Sespech) : 1d10+12
2 Artilleries Type II (Balistes du Fort Arran) : 2d8+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie tactiques de guérilla, embuscades, Phalange, Fanatique Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications avancées, Armure Lourde, Moral élevé, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Immense (952,560 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 174 / 350,000 XP
BASTION : Fort Arran
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métal, armes, nourriture
Exportations : Chevaux, mercenaires, sel
RELIGION/DIEU : Eldath, Heaum, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukyne

Sespech, situé dans la région sud-ouest du Bief de Vilhon, est une baronnie fertile connue pour ses vastes Plaines Dorées et son importante flotte navale basée à Mimph. Gouverné par le baron Aldorn "Foesmasher" Thuragar, Sespech jouit d'une indépendance farouchement défendue, ayant historiquement résisté aux tentatives de domination par Chondath. Ses soldats, reconnus pour leur bravoure et leurs compétences équestres, sont facilement identifiables à leurs plumes pourpres, un symbole de leur fidélité envers le baron Thuragar. La structure militaire est robuste, avec une conscription qui assure une réserve constante de défenseurs prêts à protéger la baronnie contre des invasions ou des menaces internes. Les habitants de Sespech sont également notés pour leur méfiance envers la magie, préférant les prouesses physiques et stratégiques pour assurer leur sécurité et leur indépendance. Les habitants du Sespech sont grands, au teint mat. Ils portent la barbe assez courte lorsqu'ils ne la rasent pas totalement. Ils sont des cavaliers émérites, surpassés uniquement que par ceux de Lheshayl. Les Chondathiens ayant colonisé le centre et l'ouest de la région de la Mer intérieure et une grande partie des Contrées du Mitan occidentales, *Charges Foudroyantes :*
Les cavaliers de Sespech sont connus pour leurs charges foudroyantes, où ils utilisent leur cavalerie lourde pour frapper rapidement et violemment les lignes ennemies. Leurs cavaliers, montés sur des destriers robustes, manœuvrent avec une précision mortelle, infligeant des dégâts dévastateurs à leurs adversaires. *Infiltrations Silencieuses* : Les guerriers de Sespech sont formés aux techniques d'infiltration et de sabotage. Ils peuvent traverser les lignes ennemies sans être détectés, puis causer le chaos de l'intérieur en sabotant les fournitures, en éliminant les commandants clés ou en semant la confusion parmi les rangs adverses.
Feux de Barrage : Les balistes du Fort Arran sont utilisées pour lancer des salves de projectiles massives sur les forces ennemies, créant un barrage meurtrier qui décime les troupes adverses avant même qu'elles n'atteignent les murs de Sespech. Ces attaques dévastatrices affaiblissent les assaillants et ralentissent leur avance, permettant aux défenseurs de mieux coordonner leur contre-attaque.

TASHALAR



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (Sor) 14
POINTS DE VIE : 520
EAU : 15 **TERRE** : 11
FEU : 13 **AIR** : 12
TRÉSOR : B, G, T, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
1 Infanterie Unités Type II (Yuan-ti infiltrés) : 2d6+6
3 Infanteries Type II (Guerriers Tashalans) : 1d12+8
3 Artilleries Type II (Arbalétriers Tashalans) : 1d10+10
2 Cavaleries Type II (Cavalerie légère) : 1d12+9
1 Artillerie de Type II (Sorciers de Tashalar) : 1d12+9
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 45%
ATTAQUES SPÉCIALES : Glissante, embuscades Tireur d'élite, Psionique, Flexible, Frénésie Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Stratagèmes de guérilla, pièges naturels, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Royaume Immense (889,920 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 150 / 300,000 XP
BASTION : Tashluta
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Bœuf, calantra, fruits, kaeth, argent, esclaves
Exportations : Sculptures calantra, fromage, café, arbalètes, tissus teints, verre, huile d'olive, olives, parfums, fruits de mer, navires, épices, vin, bois
RELIGION/DIEU : Chauntea, Malar, Savras, Talona, Talos (Bhaerlos), Waukeen, Serpent du monde (Sseth ou Set)

Tashalar, également connu sous le nom de Tashalar, est un pays luxuriant et abondant, renommé pour sa richesse naturelle et ses marchandises exotiques. Situé sur une bande côtière le long de la mer Scintillante du Sud, juste à l'est de la péninsule de Chult et à l'ouest du royaume magique de Halruaa, il jouit d'un climat idéal pour la vigne et l'olive, faisant de cette région l'une des plus riches en vin et huile d'olive. La capitale, Tashluta, est un centre névralgique du commerce et de la culture, fréquenté par de riches familles mercantiles qui dominent les sphères politiques et économiques. Les Tashalans sont des experts en navigation et en commerce maritime, exploitant leurs ports naturels pour faire du commerce avec des nations aussi lointaines que Calimshan et même les villes du nord le long de la mer Intérieure. Leur société est également marquée par une méfiance profonde envers la magie profane, à cause d'anciennes guerres entre magiciens qui ont laissé des cicatrices sur le paysage et la population. Stratégiquement, Tashalar est défendu par une série de petites cités-états, chacune dirigée par sa propre oligarchie mercantile. Ces cités sont souvent fortifiées et bien protégées par des gardes armés et des sorciers qui utilisent la magie pour renforcer les défenses. Les Tashalans ont aussi un réseau complexe d'alliances et de pactes qui assurent leur défense contre les invasions étrangères ou les insurrections internes. La région est riche en diversité culturelle et ethnique, avec une population majoritairement humaine mais aussi des minorités de lézards, de yuan-ti et d'autres races. *Tempête de Flèches* : Les arbalétriers tashalans sont réputés pour leur précision redoutable et leur capacité à déclencher une véritable tempête de flèches sur leurs ennemis. Lorsqu'ils sont déployés en grand nombre, ces tireurs d'élite peuvent saturer le champ de bataille avec une pluie de projectiles mortels, semant la confusion et infligeant des dégâts considérables aux forces adverses.
Sentinelles d'Ombre : Les Tashalans utilisent des stratagèmes de guérilla sophistiqués, y compris des sentinelles d'ombre placées stratégiquement dans les jungles luxuriantes qui bordent leur territoire. Ces sentinelles d'ombre sont des guerriers furtifs et habiles qui utilisent l'obscurité pour se déplacer sans être détectés, tendant des embuscades.

TERRES DE LA HORDE

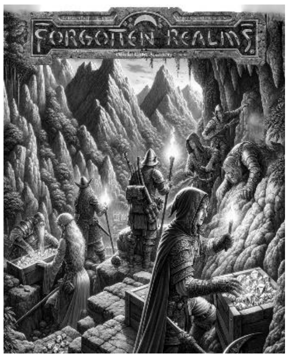


FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (B) 13
POINTS DE VIE : 400
EAU : 8 **TERRE** : 19
FEU : 13 **AIR** : 14
TRÉSOR : P, T, V, W (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type II (Gnolls Pillards) : 1d6+8
1 Infanterie Type III (Guerriers Nomades) : 1d12+8
2 Cavaleries Type III (Centaures des Steppes) : 1d10+12
1 Artillerie Type III (Tireurs d'Élite) : 1d8+9
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades rapides, Charge de cavalerie, tactiques de guérilla, Horde sauvage, Tactique Flexible, Brutale, Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Dissimulation dans les steppes, fortifications mobiles, camouflage, Stupide, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Grande Ville & Château (133,488 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 75 / 130.000 XP
BASTION : Aucun centre fixe, nomades
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Café, métaux, papier, riz, sucre, thé
Exportations : Bétail, cuir, gemme, laine
RELIGION/DIEU : Etugen (Grumbar), Teylas (Akadi), esprits locaux, aspects d'Eldath, de Malar, et de Séluné

Les Terres de la Horde, également connues sous le nom d'Hordelands, constituent une vaste étendue de steppe située dans le nord-est de Faerûn, bordant l'ouest de Shou Lung. Cette région, dépourvue de capitale fixe, est caractérisée par son climat extrême et ses vastes paysages arides parsemés de végétation clairsemée et de quelques oasis vitales. Géographiquement, les Terres de la Horde se trouvent dans une position complexe, ni tout à fait intégrée à Faerûn, ni vraiment partie de Kara-Tur, étant à la fois trop à l'est pour l'un et trop à l'ouest pour l'autre. Elles sont encadrées à l'ouest par les Montagnes du Levant qui les séparent du Thay et de la Rashéménie, tandis que les Montagnes de Bordglacé et la Grande Mer de Glace marquent leur limite nord. Le sud-ouest est délimité par des formations montagneuses telles que les Montagnes Cuivrées et le Bois Sauvage, séparant la région de Murghôm. À l'est, la frontière avec l'empire de Shou Lung est marquée par le formidable Mur du Dragon. Les caractéristiques géographiques notables incluent le Désert de Quoya, les Désolations sans Fin, et le Lac Brumeux. Ces zones offrent un mélange de défis et de ressources, telles que les routes caravanières traversant ces étendues pour connecter les rares points d'eau et villes commerciales. Le climat dans les Terres de la Horde est dominé par des hivers rigoureusement froids, aggravés par des vents glaciaux provenant de la Grande Mer de Glace, et des étés marqués par une chaleur accablante accompagnée de tempêtes de poussière. La région est également sujette à des orages fréquents et violents, rendant la terre peu fertile et mal adaptée à l'agriculture traditionnelle.
La population est majoritairement composée de Tuigans, un peuple nomade qui représente 85% de la population. Les autres groupes significatifs incluent les gnolls, les centaures, et une petite proportion de nains. *Tempête de Poussière* : Les nomades des Terres de la Horde sont capables de déclencher une tempête de poussière redoutable lors de leurs raids. En utilisant leur connaissance experte du terrain et des vents locaux, ils peuvent soulever des nuages de poussière suffisamment denses pour désorienter et étouffer leurs ennemis, perturbant leur vision et leur respiration tout en facilitant les attaques surprises et les embuscades.

FORGOTTEN REALMS

TETHYR



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (P) 16
POINTS DE VIE : 880
EAU : 14 **TERRE** : 15
FEU : 13 **AIR** : 16
TRÉSOR : D, G, U, V, Z (5)
Nbre D'ARMÉES : 11(1)
1 Infanterie Type II (Mercenaires Halflings) : 1d8+8
2 Infanteries Type III (Garde royale Tethyrienne) : 1d12+10
2 Infanteries Type IV (Golems de Cristal) : 2d12+12
3 Artilleries Type IV (Arbalétriers Tethyriens) : 2d10+12
1 Cavalerie Type III (Cavalerie lourde Tethyrienne) : 1d12+12
2 Volantes Type IV (Mages de Guerre) : 2d12+12
(1) Volante Type IV (Planétars) 2d12+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Ennemi Favori, Élevé pour la guerre, Charge de Cavalerie, Martiale, Éternelle, Phalange, Justicier, Brutale, Impitoyable, Psionique
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications urbaines, Sos Panthéon, Dévotion Concentrée, Tenir la ligne, Soins sur le terrain, Courageuse, too big to fail, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Métropole (3,771,360 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 260 / 520,000 XP
BASTION : Darromar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Articles magiques, mercenaires, épices, armes
Exportations : Ambre gris, tapis, fromage, tissu, poisson, fruits, bétail, noix, perles, tabac à pipe, tapis, soie, thé, légumes, vin, huile de baleine
RELIGION/DIEU : Chauntea, Helm, Ilmater, Siamorphe, Torm, Tyr

Tethyr, situé dans les Terres d'Intrigues à l'ouest de Faerûn, est un royaume opulent avec un riche patrimoine historique et culturel. Célèbre pour ses vastes forêts habitées par des elfes des bois et d'autres créatures féeriques, le royaume est aussi connu pour ses hautes montagnes comme les Montagnes de Snowflake et les Montagnes Starspire, qui offrent des ressources naturelles précieuses comme les gemmes rares d'Omlar. Tethyr profite d'un climat tempéré qui favorise une agriculture abondante et diversifiée, ce qui lui permet d'exporter une grande variété de produits agricoles et artisanaux. La structure politique de Tethyr est une monarchie féodale qui valorise la liberté de ses citoyens communs. Le royaume est dirigé par un monarque, assisté par une série de seigneurs féodaux qui gèrent les diverses régions. Ces seigneurs sont souvent choisis parmi les familles nobles, et ils jouissent d'un grand pouvoir sur leurs terres. Tethyr a une longue tradition de chevalerie et maintient une armée forte pour défendre ses frontières contre les incursions pirates et autres menaces. Le royaume est également célèbre pour ses ordres de chevaliers qui suivent les préceptes des dieux comme Torm et Tyr, ajoutant une couche spirituelle à leur bravoure au combat. La société Tethyrienne est complexe et stratifiée, mais il existe une mobilité sociale grâce au commerce et à l'artisanat. Les villes de Tethyr, comme Darromar et Zazesspur, sont des centres de commerce florissants où les artisans peuvent vendre leurs œuvres sophistiquées, et où les marchands peuvent s'enrichir grâce au commerce international. Le peuple de Tethyr valorise la famille, l'honneur et la tradition, ce qui se reflète dans leur architecture majestueuse et leurs nombreuses festivités. Le royaume jouit d'une culture riche, avec des influences des pays voisins comme Amn et Calimshan, ce qui se manifeste dans la cuisine épicée, la musique mélodieuse, et les arts vivants.

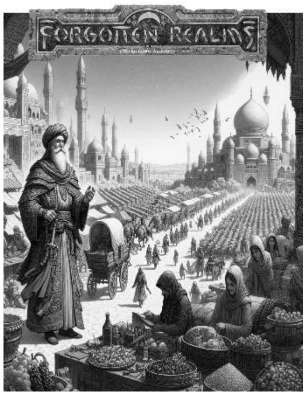
THAY



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (M/Liche) 20
POINTS DE VIE : 1,000
EAU : 10 **TERRE** : 16
FEU : 14 **AIR** : 13
TRÉSOR : A, G, S, V, X (5)
Nbre D'ARMÉES : 12
2 Infanteries Type III (Ogres améliorés) : 2d10+15
2 Infanteries Type IV (Guerriers enchantés) : 2d12
1 Infanterie Lourde Type III (Golems de guerre) : 2d10+16
1 Infanterie Type IV (Sorciers Rouges de Thay) : 2d12+10
1 Infanterie Type IV Éclaireurs (Assassins invisibles) : 2d8+14
1 Cavalerie Type II (Cavaliers sur bêtes magiques) : 1d12+15
1 Volante Type IV (Légions de morts-vivants) : 1d20+16
1 Volante Type IV (Dragons contrôlés par sort) : 1d20+12
1 Artillerie Type IV (Élémentaires de feu) : 3d6+10
1 Artillerie Type IV (Lanceurs de sorts) : 2d12+15
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Capture de leader. Morts-vivants, Expert en siège. Impitoyable, Attaques éclairées, Hordes sauvage, Sanglante, Flexible Contre-attaque, Attaque de panique, Psionique
DÉFENSES SPÉCIALES : Champs de force anti-magie, Golems gardiens, Vigoureuse, Too Big to fail
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 70%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Mauvais Chaotique
TAILLE : Empire Mineur (4,924,800 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVII / 275 / 850,000 XP
BASTION : Thaymount
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Fer, objets magiques, monstres, esclaves, sorts
Exportations : Artwork, fruits, céréales, bijoux, objets magiques, sculptures, esclaves, bois
RELIGION/DIEU : Bane autrefois Cyric, Gargauth, Kelemvor, Kossuth, Loviatar, Malar, Shar, Talona, Umberlee

Thay, est une puissante nation magocratique située dans la région Est de Faerûn. Connue pour sa gouvernance par les Zulkirs des Sorciers Rouges, Thay est une terre enveloppée de mystères et redoutée pour sa maîtrise de la magie noire et ses pratiques de nécromancie. Dirigée par le nécromancien liche Szass Tam et un conseil composé des Zulkirs, Thay est structurée autour d'une société rigide où les magiciens de haut rang dominent une population composée en grande partie d'esclaves. Ces derniers sont issus de diverses races et utilisés pour toutes sortes de travaux, de la construction de monuments à l'extraction de minerais, en passant par des expérimentations magiques et des sacrifices rituels. Les Sorciers Rouges de Thay sont la crème de la société, suivis de près par les bureaucrates mulan, les prêtres, les marchands, les soldats, et les artisans mulan-rashemi. Les ouvriers semi-qualifiés et les travailleurs non qualifiés se situent juste au-dessus d'une vaste masse d'esclaves, issus de presque toutes les races connues des Royaumes. Thay est engagée dans une quête incessante de savoir et de puissance arcanique, objectif poursuivi ardemment par l'élite du pays. Cette ambition est alimentée par l'esclavage omniprésent, une institution intégrée dans le tissu même de l'histoire longue et sombre de la nation. Szass Tam, le dirigeant actuel, a souligné que tant qu'il existerait, l'esclavage resterait un mode de vie à Thay, promettant une longévité qui transcende les âges. En termes de divertissement, les Thayans, écrasés par la misère de la vie urbaine, se tournent souvent vers des formes de divertissement plus brutales, comme les combats de gladiateurs. Les gladiateurs les plus féroces et mortels sont célébrés par des foules en délire, et sont considérés parmi les plus raffinés et sauvages de tous les Royaumes.

THESK



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (M/V) 12/8
POINTS DE VIE : 700
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 12 **AIR :** 14
TRÉSOR : A, F, T, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
1 Infanteries Type I (Milices urbaines) : 1d8+6
2 Infanteries Type II (Gardes des caravanes) : 1d10+8
1 Infanterie Type III (Sorciers gnomes) : 1d12+10
1 Cavalerie Type I (Éclaireurs) : 1d12+12
1 Cavalerie Légère II (Cavaliers orcs mercenaires) : 2d8+8
1 Artillerie Type IV (Tireurs d'élite) : 3d10+8
1 Artillerie Type II (Balistes mobiles) : 1d10+8
2 Unités Volantes Type III (Griffons) : 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 35%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts magiques, Guérilla, Blocus, Infiltration attaque furtive, Psionique
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications portuaires, murailles urbaines, espionnage commercial
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume immense 855,360 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 165 / 330,000 XP
BASTION : Aucune
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Or, chevaux, biens commerciaux
Exportations : Nourriture, fer, biens de Kara-Tur
RELIGION/DIEU : Cultes diversifiés, y compris Chauntea, Cyric, Mask, Shaundakul, Tymora, Waukeen

Thesk, la Porte de l'Est, s'étend comme un ruban de diversité culturelle et d'opulence économique. Ce royaume oligarchique, gouverné par un conseil de citoyens prospères, est un creuset de civilisations où la tolérance et le cosmopolitisme sont les piliers de la société. Là où les routes dorées rencontrent l'horizon, des caravanes chargées de trésors de Kara-Tur traversent ce pays, tissant un réseau de prospérité qui attire marchands et aventuriers de tous les coins de Faerûn.
Chaque ville en Thesk est un microcosme de richesse et d'ingéniosité, reflétant la splendeur des marchés bourdonnants et des entrepôts débordant de marchandises exotiques. Des senteurs épicées des lointains royaumes orientaux aux textures soyeuses des tissus importés, Thesk est un festin pour les sens. C'est un lieu où l'or et l'acier sont échangés avec une égale fluidité, et où les négociants gnomes apportent leur expertise technologique pour améliorer les outils du commerce et de la guerre. Ici, l'harmonie est tissée finement avec la prudence. La présence d'orcs "civilisés" dans les rangs des armées de Thesk témoigne de la capacité unique du royaume à intégrer et à valoriser ceux qui choisissent de suivre les voies de la civilisation et du progrès. Les villes de Thesk sont des forteresses de lumières, où chaque muraille enchantée et chaque garde est une déclaration de leur indomptable esprit. Mais Thesk n'est pas qu'une nation de commerçants et de diplomates. Ses terres fertiles sont labourées par des fermiers robustes, dont la sueur nourrit la prospérité du royaume. Les vignobles s'étendent comme des vagues vertes, et les champs de céréales d'or s'élèvent au rythme du soleil et de la pluie, orchestré par les prêtres de Chauntea qui marchent dans les pas bénis de la déesse des récoltes. Dans la mosaïque complexe de Thesk, les ombres du passé narfellois se mêlent aux éclats d'avenir prometteur.

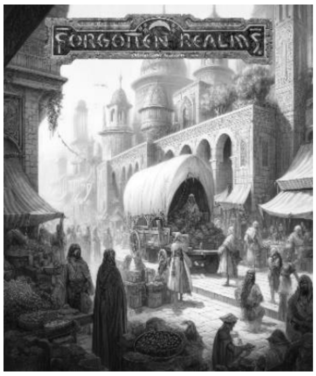
THINDOL



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 550
EAU : 14 **TERRE** : 14
FEU : 15 **AIR** : 9
TRÉSOR : C, D, G, Q (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
2 Infanteries de Type I (Chasseurs Yuan-ti) : 1d8+6
1 Infanterie Type II (Milices Thindolese) : 1d10+8
1 Infanterie Magie Type III (Sythrilien Sybils psy): 3d6+6
1 Cavalerie Type III (Cavaliers des prairies) : 2d10+8
1 Artillerie Type III (Archers des collines) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Attaque Psionique, embuscades, contre-sorcellerie, Constriction, attaque de panique, Vorace,
DÉFENSES SPÉCIALES : Résistance aux inondations, maîtrise de la faune locale, fortifications naturelles
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (155,360 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 85 / 170,000 XP
BASTION : Cités-états fortifiées (3)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Or, produits Kara-Turans, chevaux
Exportations : Produits agricoles, biens nains, marchandises gnome
RELIGION/DIEU : Culte diversifié incluant Lathander, Lliira, et Tymora

Thindol, connue comme le "Portail de l'Est", se dresse fièrement sur la côte sud de la péninsule de Chultan, marquée par ses prairies sans fin et ses souterrains mystérieux, inondés de secrets et d'anciens conflits. Le peuple Thindolese, composé principalement de Tashalans et de Thinguths, partage la terre avec des nains d'or dans les collines et des kuo-toa et yuan-ti dans les abîmes aquatiques, dans une trêve fragile fortement gardée par des milices locales expertes et des chasseurs de yuan-ti . Les chasseurs Thinguth, célèbres pour leur vitesse de course sans pareil, patrouillent les prairies, tandis que les Sythrilien Sybils, dotés de pouvoirs psioniques, observent depuis les collines de Sythrilia, prêtes à dévoiler des vérités cachées et à protéger le royaume avec une précognition surnaturelle. Les Thindolese sont des marchands de nature, troquant des biens exotiques contre des métaux précieux et des chevaux robustes, renforçant leur influence et leur richesse dans le processus. Cependant, les ombres de la Guerre de Démasquage planent encore sur Thindol, rappelant les jours sombres de trahison et de chaos quand le sang yuan-ti a été révélé parmi la royauté, provoquant l'anarchie. Depuis la chute de la monarchie et la montée du Conseil des Villes, Thindol a embrassé une nouvelle ère de gouvernance pragmatique, tout en maintenant une vigilance constante contre les menaces sous-marines et la possibilité toujours présente de la guerre civile. Aujourd'hui, Thindol est une mosaïque de pouvoir et d'autonomie, où chaque cité-état joue un rôle vital dans le maintien de l'équilibre entre le commerce, la culture et la préparation militaire. Avec un passé riche en héritage et en héroïsme, Thindol reste un symbole de résilience et d'innovation, attirant aventuriers, commerçants, et ceux en quête de mystères antiques et de fortunes oubliées.

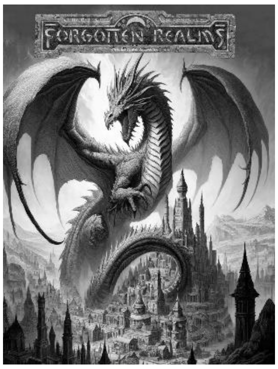
TURMISH



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (C/G) 14/9
POINTS DE VIE : 700
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 12 **AIR** : 13
TRÉSOR : F, G, V, Z (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type III (Guerriers Turmish) : 1d10+14
2 Infanteries Mages Type IV (Conjurateurs de la Cité) : 4d6+10
2 Cavaleries Type IV (Cavaliers du Vent) : 2d12+12
2 Flottes de Guerre Type III (Flotte Mercenaire) : 1d10+12
2 Artilleries Type IV (Balistes et catapultes) : 2d12+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades maritimes, Blocus, Assauts divins, Contre-Attaque, Expert en Siège, Amphibie
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications côtières, Sos Panthéon, Too big to fail, Soins sur le terrain, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre à Loyal bon
TAILLE : Royaume Gigantesque (1,693,440 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 225 / 450,000 XP
BASTION : Assemblée des Étoiles
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Biens de luxe, métaux, marchandises diverses
Exportations : Verre, céréales, bois, mercenaires, sel
RELIGION/DIEU : Chauntea, Eldath, Helm, Lliira, Loviatar, Nobanion, Silvanus, Selûne, Tempus, Tyr

Turmish, le cœur du Reach et le pays des surprises, est une république démocratique située au nord-ouest de la Vilhon Reach sur la Mer des Étoiles Déchues. C'est une nation densément peuplée, célèbre pour ses compagnies de mercenaires et ses marchands qui commercent à travers tout Faerûn. Bien que reconnue pour ses mercenaires, le pays est lui-même paisible, prospère et civilisé. Turmish jouit d'une bonne réputation, ses guerriers et ses marchands en particulier étant respectés et appréciés. Les Turmishans sont bien éduqués, particulièrement dans les domaines de l'agriculture et du commerce. Ils jugent la valeur d'un individu sur ses mérites et ses actions, assurant qu'ils ont de bons mérites et de bonnes actions pour être jugés en retour. En tant que tel, les Turmishans rejettent toute forme de classes sociales et de privilèges spéciaux ; ces concepts sont presque inconnus dans le pays. La société de Turmish est dominée par le commerce, mais équilibrée par les préceptes des druides de l'Enclave Émeraude. Ces derniers limitent la croissance des villes pour ne pas dépasser une certaine taille, tout en maintenant la prospérité de la population et en empêchant quelques-uns de devenir extrêmement riches. Malgré cela, Turmish est parfois une terre de tension—l'Enclave permet la coupe des arbres uniquement dans certaines zones jugées saines pour la forêt, ce qui peut rendre le travail plus difficile et coûteux. En termes de défense, Turmish ne déclenche pas de guerres, car cela est mauvais pour les affaires. Des navires patrouillent la Vilhon Reach et maintiennent la sécurité des routes commerciales locales. Turmish exporte du sel et du verre, principalement vers Procampur et Tsurlagol, respectivement. Ses grains et bois sont produits et échangés localement au sein de la Reach. Les marchandises commerciales et de luxe sont importées de la Côte des Dragons.

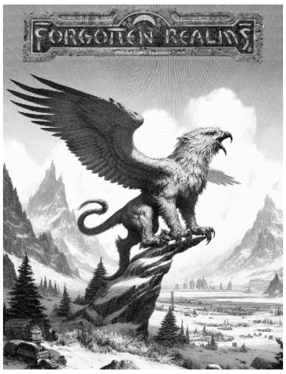
UNTHER



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (C) 17
POINTS DE VIE : 950
EAU : 14 **TERRE** : 16
FEU : 15 **AIR** : 10
TRÉSOR D, E, G, P, V, X (5)
Nbre D'ARMÉES : 12
2 Infanteries Type III (Soldats d'Unther) : 1d12+12
1 Infanterie Type III (Garde royale d'Unther) : 2d10
1 Infanterie Type IV (Mages d'Unther) : 3d10+10
1 Cavalerie Type IV (Cavaliers d'Unther) : 2d12+12
1 Artillerie Type IV (Chariots de guerre) : 3d10+6
1 Artillerie Type IV (Archers d'Unther) : 4d10+8
2 Artilleries Type III (Catapultes de siège) : 2d12+12
1 Artillerie de Siège IV (Béliers de siège) : 3d10+10
2 Volantes Type IV (Dragons) : 1d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, tactiques de guérilla, embuscades, Contre-attaque, Capture de leader. Psy
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications magiques, sentinelles élémentaires Sos Panthéon., Vigoureuse, Too big to fail
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 50%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Empire Mineur : (4,263,840 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVII / 315 / 700,000 XP
BASTION : Citadelle d'Unthalass
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, mercenaires, esclaves, armes
Exportations : Céramiques, textiles, or, fer, minéraux, sculptures, huile de graines
RELIGION/DIEU : Panthéon untherique, Tiamat

Unther, autrefois empire florissant régi par des dieux-rois, est désormais un royaume théocratique dirigé par des prêtres de Tiamat et des magocrates. Après une période tumultueuse marquée par des invasions et des occupations, Unther a retrouvé une certaine stabilité sous la direction impitoyable de Gilgeam, un dieu-roi ressuscité. Ce dernier, avec l'aide de forces démoniaques, a restauré l'ancienne gloire d'Unther en reconquérant la majorité de ses territoires perdus. La société Untheri, caractérisée par sa hiérarchie stricte et son élite guerrière, est centrée autour de la ville d'Unthalass. La noblesse, exclusivement composée de Mulans purs, détient le pouvoir tandis que les classes inférieures, y compris les esclaves, soutiennent l'économie complexe d'Unthère par leur travail acharné dans les mines et les champs. Les arts militaires et la magie sont profondément ancrés dans la culture Untheri, façonnant une armée redoutable et des mages de guerre capables de défendre le royaume contre les envahisseurs et de maintenir la paix précaire avec ses voisins. Historiquement, Unthère a été impliqué dans des conflits constants, tant internes qu'externes. La lutte pour le pouvoir entre les dieux et les mortels a souvent conduit à des guerres sanglantes, et l'ambition incessante de Gilgeam pour agrandir et fortifier ses frontières a provoqué de nombreuses guerres avec les royaumes voisins. Plus récemment, la guerre contre Tymanther représente le dernier chapitre en date de sa tumultueuse histoire, démontrant la résilience et la brutalité d'Unthère dans l'arène géopolitique de Faerûn. La culture d'Unthère, bien que marquée par son passé belliqueux, célèbre également la richesse de son patrimoine artistique et architectural. Les vastes palais et temples d'Unthalass, ornés de sculptures détaillées et de fresques murales, racontent les exploits des dieux et des héros Untheri. La religion joue un rôle central, avec des festivals et des cérémonies dédiés à Tiamat et aux autres divinités du panthéon Untheric qui rythment la vie quotidienne.

VAASA



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (Sor) 15
POINTS DE VIE : 320
EAU : 9 **TERRE :** 10
FEU : 6 **AIR :** 15
TRÉSOR : U, V, X (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type I (Miliciens de Vaasa) : 1d8+2
1 Infanterie Type II (Gardes d'élite Vaasan) : 1d8+4
1 Infanterie de Type III (Sorciers des glaces) : 1d10+6
1 Cavalerie Type I (Cavaliers des steppes) : 1d8+4
1 Cavalerie Légère Type II (Éclaireurs des brouillards) : 1d8+6
1 Artillerie Type II (Catapultes de neige) : 1d8+6
(1) Volante Type IV (Cavaliers de griffons) : 2d8+5
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, pièges de glace, sortilèges de froid, Attaque éclairée, Fanatique Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications de neige et de glace, tours de guet camouflées, patrouilles de loups, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Grande Ville & Chateau (145,440 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 70 / 140,000 XP
BASTION : Cité de Telos
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, armes
Exportations : Cuivre, fer, argent, gemmes, fourrures
RELIGION/DIEU : Telos, panthéon nain, panthéon orc, Auril, Bane, Cyric

Vaasa, une terre isolée et indomptée située dans les terres froides du nord-est de Faerûn, est connue pour ses vastes étendus de toundras gelées et ses montagnes impitoyables. La population de Vaasa est robuste, formée de guerriers endurcis et de sorciers capables de manier la magie du froid. La société est dominée par les Chevaliers Sorciers, une élite guerrière qui dirige la région d'une main de fer depuis la cité de Telos. Le climat rigoureux de Vaasa façonne la vie quotidienne, où la survie dépend de la solidarité et de la capacité à braver les éléments. Les habitants sont habitués à un mode de vie austère, exploitant les minérales riches et les rares terres arables pour nourrir et défendre leurs communautés. Vaasa a longtemps été un terrain de conquêtes et de luttes pour le pouvoir. Les Chevaliers Sorciers maintiennent l'ordre et protègent les frontières contre les invasions de monstres des glaces et les incursions des tribus nomades. Les batailles sont fréquentes, souvent déclenchées par des disputes territoriales ou des raids pour le contrôle des précieuses ressources minérales. La culture de Vaasa est marquée par le culte de Telos et les croyances ancestrales des tribus nordiques. Les arts, principalement la sculpture sur glace et le tissage de fourrures, reflètent les traditions et les légendes locales. La formation militaire est essentielle, chaque habitant apprenant dès l'enfance à manier les armes et à pratiquer la magie pour se défendre contre les dangers constants de cette terre gelée. *Blizzard Magique* : Les sorciers des glaces de Vaasa sont capables de déclencher de redoutables blizzards sur leurs ennemis. En canalisant leur pouvoir magique dans les éléments, ils créent des tempêtes de neige et de glace qui engloutissent le champ de bataille, réduisant la visibilité et gelant les assaillants sur place. *Patrouilles de Loups* : Les habitants de Vaasa ont dressé des meutes de loups pour patrouiller leurs frontières et leurs terres gelées. Ces loups, adaptés au froid extrême, sont non seulement des sentinelles efficaces contre les intrus, mais ils peuvent également être déployés en tant que force d'attaque pour harceler et décimer les rangs ennemis qui s'aventurent sur le territoire de Vaasa.

FORGOTTEN REALMS

VALBISE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (Sor) 12
POINTS DE VIE : 290
EAU : 13 **TERRE :** 12
FEU : 5 **AIR** : 17
TRÉSOR : A, E, O (2)
Nbre D'ARMÉES : 2(1)
1 Cavalerie Type I (Cavaliers des neiges) : 1d8
1 Artillerie Type II (Arbalétriers des glaces) : 1d10
(1) Artillerie Type III (Géants Lanceurs de pierres gelées) : 2d8+2
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades dans les blizzards, pièges de glace, invocations de tempêtes de glace Barbares justicier, Amphibie, Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles de glace, tours de surveillance enneigées, patrouilles de loups géants
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Place Forte & Enceinte (10,436 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : III / 21 / 32.000 XP
BASTION : Bryn Shander
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Herbes, épices, textiles, fruits, vin
Exportations : Truites à bosses, sculptures sur ivoire, bois
RELIGION/DIEU : Tempus, autres divinités mineures

Icewind Dale, est une toundra arctique située dans la région de Frozenfar au nord de Faerûn, est reconnue pour être l'une des régions les plus septentrionales explorées de tout Faerûn. Sa rudesse est symbolisée par des vents glacés et des tempêtes de neige qui peuvent détruire des structures et balayer des étendues entières de terre. Cette région hostile est constamment menacée par des créatures monstrueuses telles que des géants des glaces et des dragons blancs. Les habitants, habitués à un environnement brutal, sont souvent impliqués dans des batailles pour défendre leurs terres contre ces menaces externes et internes. Les habitants d'Icewind Dale sont principalement composés de trappeurs, de pionniers et de barbares résistants qui ont appris à survivre dans l'une des conditions les plus extrêmes de Faerûn. Les compétences telles que la pêche, la chasse, et la sculpture sur ivoire sont hautement valorisées. Leur société est basée sur la communauté et la coopération, essentielles pour survivre dans ce climat impitoyable. Des événements tels que l'Éternel Rime, un hiver perpétuel causé par la déesse Auril, testent régulièrement la résilience et l'ingéniosité des Dalelanders. Les batailles contre des forces surnaturelles et des envahisseurs ambitieux sont fréquentes, laissant peu de répit à ceux qui appellent cette terre glacée leur foyer. *Tempête de glace* : Les génies des tempêtes alliés peuvent invoquer une tempête de glace magique, créant des barrières de glace autour des armées ou du bastion du royaume pour dissuader les envahisseurs.
Tempête de Glace : Les sorciers des glaces de Valbise ont le pouvoir d'invoquer des tempêtes de glace dévastatrices pour repousser les envahisseurs. Ces tempêtes créent des barrières de glace massives qui entravent la progression des armées ennemies et les exposent aux éléments les plus extrêmes de la toundra arctique.: *Murailles de Glace* : Pour défendre leur place forte contre les assauts, les habitants de Valbise ont érigé des murailles de glace épaisses et impénétrables. Ces constructions gelées servent de première ligne de défense, décourageant les attaquants et offrant une protection supplémentaire contre les projectiles et les attaques magiques.

VALLON GRIS



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (D) 11
POINTS DE VIE : 320
EAU : 10 **TERRE** : 13
FEU : 7 **AIR** : 15
TRÉSOR : F, H, Q, S, X (3)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Gardiens des forêts) : 1d8+2
1 Infanterie de Type III (Druides des vallées) : 2d10+2
1 Cavalerie Légère (Centaures des collines) : 1d12+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla forestière, embuscades fluviales, contre-attaques rapides
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflages naturels, pièges dans les bois, sanctuaires sacrés, Sos Nature, Défensives
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Bon neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (25,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 32 / 65,000 XP
BASTION : Loudwater
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Minerais, produits manufacturés, grains
Exportations : Bois, cuirs, fruits et légumes
RELIGION/DIEU : Mielikki, Oghma, Tempus, Chauntea, Torm

Grayvale, connue aussi sous les appellations Greyvale ou Gray Vale, est une vallée fertile située dans la région du Frontier Sauvage, au nord-ouest de Faerûn. Bordée par les montagnes de Graypeak au sud et la grande Forêt Haute au nord, cette région est drainée par les rivières Greyflow et Loagrann. Elle est renommée pour sa beauté verdoyante, ses ressources naturelles abondantes et son agriculture florissante. Grayvale est gouvernée par une dualité de pouvoirs : la cité de Loudwater, fidèle à Mielikki, et Llorkh, sous le contrôle des Zhentarim. La vallée est également un carrefour de commerce important, avec des ressources naturelles précieuses acheminées vers Waterdeep par la rivière Delimbiyr. Malgré sa prospérité, Grayvale fait face à des menaces constantes telles que les raids des orcs et des gobelins, ainsi que des intrusions des cultistes de Talos et Malar qui cherchent à déstabiliser la région. Les défenses de Grayvale reposent sur une combinaison de guérilla forestière et de fortifications naturelles, protégeant efficacement ses habitants tout en préservant l'harmonie avec la nature voulue par la déesse Mielikki. Les frontières du Vallon gris sont malléables et mouvantes au gré des ambitions des prospecteurs et colons. il y a le Boissud , une jeune forêt qui sépare le Vallon Gris de Haute étoile, Eau Forte la plus grande ville de Vallon Gris, La Haute forêt s'étirant sur des dizaine de kilomètres depuis les flancs nords jusqu'au monts étoilés, Llorkh un endroit et une ville repoussante et les monts étoilés ancienne chaine de montagne qui marque la frontière sud du royaume. Grayvale est un sanctuaire de biodiversité, où la faune et la flore prospèrent sous la protection divine de Mielikki, la déesse de la forêt. Cette déesse favorise l'équilibre entre la civilisation et la nature sauvage, faisant de la vallée un modèle d'harmonie écologique. Les Scions du Régent Vert, gardiens de la terre, jouent un rôle crucial en maintenant cet équilibre et en organisant la défense contre les incursions extérieures. Les druides et rôdeurs locaux, souvent vus patrouillant les lisières des forêts et des rivières, sont des défenseurs acharnés de leur terre sacrée.

VALOMBRE



FRÉQUENCE : Peu Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (M) 15
POINTS DE VIE : 360
EAU : 13 **TERRE** : 8
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : H, I, O, P (1)
Nbre D'ARMÉES : (1)
1 Infanterie Type II (Garde d'élite) : 1d10+4
(1) Infanterie Type III (Milice de Magiciens locaux) : 1d10+2
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades forestières, guérilla, illusions magiques, Assauts magiques,
DÉFENSES SPÉCIALES : Enchantements protecteurs, soutien des esprits de la forêt, Terrain difficile, SoS nature
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Majoritairement bon
TAILLE : Village & Palais (5000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : II / 17 / 27,000 XP
BASTION : Tour biscornue
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Bijoux, objets manufacturés, minerai
Exportations : Ale, objets magiques pillés, produits agricoles
RELIGION/DIEU : Chauntea, Lathander, Mielikki, Silvanus, Tymora

Shadowdale est une communauté agricole située dans les Dalelands, au nord de Faerûn, notable pour son histoire riche en événements magiques et conflits. C'est le foyer du célèbre archimage Elminster Aumar ainsi que de deux des Sept Sœurs, Storm Silverhand et Syluné. La vallée a souvent été le théâtre d'invasions par les Zhentarim et les drows.
Shadowdale a connu de nombreux conflits, principalement avec les forces du Zhentarim et des incursions drow. Ces batailles ont souvent été déterminées par des actions d'espionnage et de subversion autant que par des affrontements ouverts.
La société de Shadowdale est régulée par un système de lordships élus, reflet de l'esprit indépendant de ses habitants. Leur résilience et leur détermination à maintenir leur autonomie sont légendaires. La culture locale est fortement influencée par le respect de la nature et des divinités forestières, et l'art de la guerre défensive est profondément ancré dans le mode de vie de ses résidents. La ville de Valombre est le centre de la vie civique du val. Son apparence somnolente et les habitudes tranquilles de ses habitants ont poussé une demi-douzaine de prétendus conquérants à sous-estimer leur cible et à échouer dans sa conquête. À la différence des habitants d'autres villes des Vaux situées le long de routes commerciales, les habitants de Valombre ne se précipitent pas pour satisfaire les besoins des marchands, mais ils ne les chassent pas davantage. Ils refusent simplement d'orienter leurs vies autour des besoins des marchands qui traversent leur ville Un bosquet accueillait jadis un des cercles druidiques les plus puissants de Faerûn - des rituels étaient conduits pour augmenter la résistance de la forêt. Ce cercle de druides se sépara quelque temps après le Temps des Troubles. De puissants druides ayant peut-être appartenu au cercle visitent parfois la vieille clairière et son cercle d'anciens menhirs. Le Bosquet des druides est un endroit de puissance, particulièrement sacré pour les fées

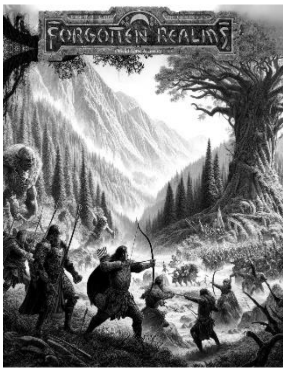
VAR LE DORÉ



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (C) 15
POINTS DE VIE : 450
EAU : 20 **TERRE** : 8
FEU : 4 **AIR** : 3
TRÉSOR : A, B, D, G (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type II (Gardiens des ruines) : 1d10+6
1 Infanterie de Mage Type II (Prêtres de l'Adama) : 1d12+6
1 Infanterie Type III (Commandos aquatiques) : 1d12+6
1 Cavalerie Type II (Chevaucheurs de dauphins) : 1d12+7
1 Artillerie Type II (Tortues de siège géantes) : 1d10+6
(1) Unité Volante Type IV (Drakes des vagues) : 3d6+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Pièges aquatiques, raids sous-marins, magie de l'eau Amphibie Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières de corail, illusions aquatiques, Terrain difficile, Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Grande Ville & Château (120,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 80 / 160,000 XP
BASTION : Citadelle Submergée de Pyratar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Artefacts anciens, magie de restauration
Exportations : Trésors engloutis, perles magiques, artefacts de l'Adama
RELIGION/DIEU : Adama, Waukeen,Gond, Lathander, Milil

Var l'Englouti, autrefois Var le Doré, est un royaume submergé et ruiné, englouti par les flots lors de la Magepeste. Ce qui reste de Var est une mosaïque de cités englouties et de sociétés adaptées à la vie sous-marine. Les habitants sont devenus maîtres de l'adaptation et de la survie dans cet environnement hostile. Var l'Englouti fait face à des menaces constantes de créatures marines et de pirates des abysses, ainsi que des conflits internes entre les survivants pour les ressources restantes. La culture de Var a évolué vers une société aquatique où les anciennes traditions sont mélangées avec de nouvelles pratiques adaptées à la vie sous-marine. Les festivités et les cérémonies religieuses sont souvent centrées autour de l'Adama, invoquant la protection et la prospérité dans cet environnement nouvellement formé. *Magie de l'Eau* : Les prêtres de l'Adama maîtrisent la magie de l'eau, utilisant des sorts puissants pour invoquer des tempêtes sous-marines, contrôler les courants marins et même engloutir temporairement les ennemis dans des tourbillons d'eau.
Nouvelle défense : *Barrières de Corail* : Pour protéger leurs cités submergées, les habitants de Var le Doré ont cultivé d'énormes barrières de corail qui entourent leurs territoires. Ces formations coralliennes agissent comme des remparts naturels, repoussant les assauts des ennemis et offrant une protection contre les attaques sous-marines.

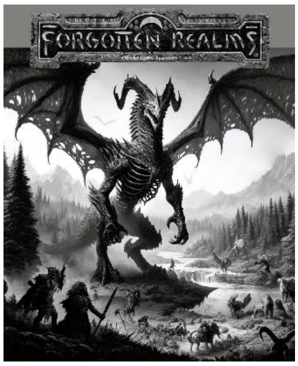
VAUX



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 11
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (R) 12
POINTS DE VIE : 590
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : D, F, H, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
3 Infanteries Type II (Rangers des Forêts) : 1d8+4
2 Infanteries Type III (Milices Locales) : 1d12+6
2 Cavaleries Type III (Cavaliers des Bois) : 1d12+7
2 Artilleries Type III (Archers des Vaux) : 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, embuscades, Barbares justicier, Tireur d'élite Attaques multiple Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, Soins sur le terrain, vivre de la terre, Immunités, Sos Nature.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Grand Royaume (602,640 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 110 / 220,000 XP
BASTION : Conseil des Vaux
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux, textiles, verre
Exportations : Bois, céréales, bière, fromages
RELIGION/DIEU : Chauntea, Lathandre, Mailikki, Silvanus, Tempus, Ilmater, Torm, Tyr

Les Vaux, situés au cœur des Contrées du Mitan orientales et bordés par la mystique Forêt de Cormanthor, sont un ensemble de vallées luxuriantes et autonomes. Chaque val possède son propre système de gouvernement, mais est unifié sous le Conseil des Vaux. Les habitants des Vaux, principalement humains, sont reconnus pour leur esprit d'indépendance et leur coopération étroite avec les elfes de la forêt voisine. Les Vaux se distinguent par leur économie agricole florissante et un commerce vigoureux avec les régions avoisinantes. Bien que paisibles, les Vaux sont prêts à se défendre avec une milice composée principalement d'archers réputés pour leur compétence. La société est fortement influencée par les valeurs de la communauté et du respect de la nature, reflétant les enseignements des divinités qu'ils vénèrent, telles que Silvanus et Chauntea. Les traditions et les lois sont souvent transmises par des conseils de sages et des assemblées populaires, reflétant leur gouvernance décentralisée et démocratique.
Les Vaux préfèrent la diplomatie à la confrontation, mais ils ont historiquement résisté à des invasions grâce à leur connaissance approfondie du terrain et à l'aide des elfes. Les conflits sont généralement internes ou avec des forces envahissantes mineures, gérés par des stratégies de défense ingénieuses et une mobilisation rapide de leur milice. Les habitants des Vaux valorisent la liberté, l'équité et la solidarité, créant une société où l'agriculture et la conservation de la nature sont primordiales. Leur relation avec la forêt de Cormanthor est symbiotique, respectant les lois elfiques de conservation tout en bénéficiant de la protection et des ressources naturelles que la forêt offre. *Magie Naturelle* : Les rangers des Forêts des Vaux ont développé une maîtrise exceptionnelle de la magie naturelle, leur permettant de manipuler les éléments environnementaux pour tendre des pièges mortels, créer des illusions naturelles et invoquer des créatures de la forêt pour les soutenir lors des combats.
Soutien des Elfes de Cormanthor : Les habitants des Vaux bénéficient d'un soutien étroit des elfes de la forêt de Cormanthor. En cas de danger, les elfes fournissent une aide militaire, une expertise en matière de guérilla et des enchantements protecteurs pour renforcer les défenses des Vaux contre toute menace extérieure.

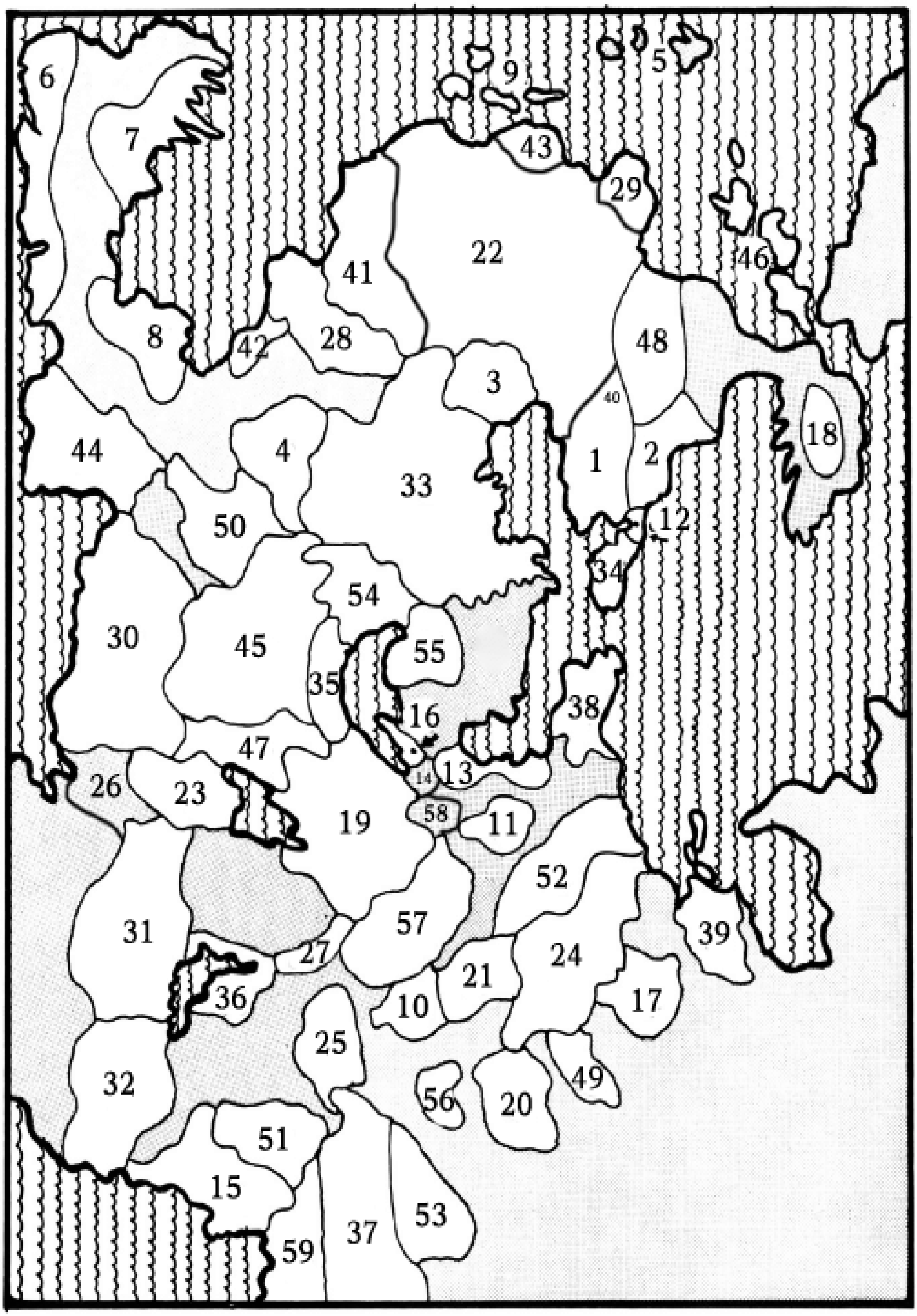
VELDORN



FRÉQUENCE : Très Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : Rakshasa
POINTS DE VIE : 700
EAU : 12 **TERRE**: 11
FEU : 16 **AIR:** 13
TRÉSOR : A, V, G (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
1 infanterie de Type II (Kénkus): 1d10+12
2 Infnateries Type III (Rakshasas): 1d12+14
2 Infanteries Type IV (Géants du feu): 2d10+12
2 Volantes Type IV (Dragons Jeunes) : 1d20+12
(1) Volante Type IV (Dracoliche solo) 1d20+15
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Capture de leader. Guérilla, Fanatique, Attaque Panique, Brutale, Horrifiante.
DÉFENSES SPÉCIALES : Résistances légendaires, fortifications naturelles, Vigoureuse, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Mauvais Chaotique
TAILLE : Petit Royaume (350.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 175 / 350,000 XP
BASTION : Veldorn
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Esclaves, armes magiques
Exportations : Fourrures, monstres capturés
RELIGION/DIEU : Variable selon les races, Malar, Bhaal, Loviatar, Cyric, Shar

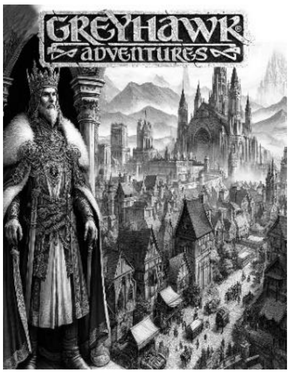
Les Beastlands, aussi connus sous le nom de Veldorn, sont une région sauvage et périlleuse située à l'extrémité orientale du Shaar en Faerûn. Ce territoire est connu pour abriter diverses tribus monstrueuses qui ont formé une confédération lâche pour leur défense commune. Les montagnes du Giant's Belt définissent la frontière orientale des Beastlands, les séparant du désert à l'est. La vie dans les Beastlands est brutale et impitoyable. Les tribus de géants, rakshasas, kenkus et autres créatures monstrueuses cohabitent dans une alliance fragile basée sur la survie commune. Les raids contre les caravanes et les étrangers sont fréquents, et les habitants vivent dans une méfiance constante envers les intrus. Les Beastlands se composent principalement de vastes plaines, mais incluent également plusieurs caractéristiques géographiques significatives : Aerilpar Forest : Connue sous le nom de Forêt des Arbres Sombres, cette jungle animée abrite de nombreuses bêtes dangereuses et le Mont des Insomniaques. Sharawood : Située le long de la côte du Golfe de Luiren, cette forêt hantée est envahie par des monstres et des morts-vivants, surveillée jalousement par le Wyrm Éternel, un puissant dracoliche. Curna Mountains : Au sud des Beastlands, ces montagnes abritent la puissante cité de Tirumala. Giant's Belt Mountains : Marquant la frontière nord-est, ces montagnes sont l'origine des géants qui ont créé les Beastlands. Toadsquat Mountains : Le long de la côte sud, ces montagnes contiennent la forteresse de Castle Al'hanar. Les Beastlands sont caractérisées par une diversité de terrains dangereux et impénétrables, comprenant des forêts, des montagnes et des ruines. La région est principalement composée de vastes plaines, mais inclut également plusieurs caractéristiques géographiques significatives : Les Beastlands connaissent une grande variété de températures et de conditions climatiques tout au long de l'année. La flore et la faune des Beastlands sont adaptées aux conditions difficiles. Les forêts denses abritent des créatures redoutables, tandis que les plaines accueillent des tribus nomades et des monstres variés. Les rakshasas, géants et kenkus sont parmi les habitants les plus redoutés, chaque race dominant différents aspects de la région. Un puissant dracoliche qui surveille la forêt de Sharawood. Rakshasa Tirumala : Seigneur de la cité de Tirumala, dirigeant avec une poigne de fer.

GREYHAWK® ADVENTURES



1. AHLISSA
2. AÏDYE
3. ALMOR
4. ARBONNE
5. ARCHIPEL DES TOURNEVENTS
6. BARBARES DES GLACES
7. BARBARES DES NEIGES
8. BARBARES DU GIVRE
9. BARON DES MERS
10. BISSEL
11. CÉLÈNE
12. CITADELLE
13. COTE SAUVAGE
14. DYVES
15. EKBIR
16. FAUCONGRIS
17. FRANCHE TERRE
18. FRATRIE ECARLATE
19. FURYONDIE
20. GEOFF
21. GRANDE MARCHE
22. GRAND ROYAUME
23. IUZ
24. KEOLANDE
25. KET
26. LANDES MAURES
27. MAISON HAUTE
28. MARCHE AUX OSSEMENTS
29. MEDEGIE
30. NOMADES DES STEPPES
31. NOMADES DU LOUP
32. NOMADE DU TIGRE
33. NYROND
34. ONOUAILLES
35. PAVOISIE
36. PERENNELANDE
37. PLAINES DES PAYNIMS
38. POMARJ
39. PRINCES DES MERS
40. PROVINCE AUSTRALE (1)
41. PROVINCE SEPTEMPTRIONALE
42. RATIK
43. REL ASTRA
44. ROQUEPOIGNE
45. ROYAUMES BRIGANDS
46. SEIGNEURS DES ILES
47. SOCIETE CORNUE
48. SOLANDIE
49. STERICH
50. TAINE
51. TUSMIT
52. ULEK
53. ULL
54. URNST CONTE
55. URNST DUCHE
56. VALLEE DU MAGE
57. VELUNA
58. VERBOBONC
59. ZEIF

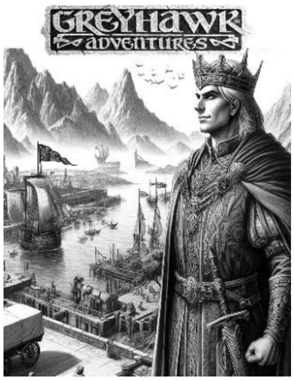
AHLISSA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (V) 15
POINTS DE VIE : 850
EAU : 14 **TERRE** : 15
FEU : 11 **AIR** : 11
TRÉSOR : B, G, H, V, Z (5)
Nbre D'ARMÉES : 12
3 Infanteries Type IV (Légions d'Ahlissa) : 2d12+9
3 Infanteries Type IV (Mages du Collège Royal) : 2d12+10
1 Artillerie Type IV (Archers Sylvains) : 3d10+10
1 Artillerie Type III (Balistes de siège) : 2d10+12
1 Artillerie Type IV (Engins de siège magiques) : 3d10+12
1 Cavalerie Légère Type III (Éclaireurs des frontières) : 2d8+10
1 Cavalerie Type IV (Cavaliers de l'élite) : 2d12+12
1 Unité Aérienne Type IV (Griffons royaux) : 4d6+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 68%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, sortilèges de guerre, Martiale, Attaques éclairées, Tireur d'élite, Blocus
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications impénétrables, tours de sorcellerie, Tenir la ligne. Too big to fail, Expert en siège.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 50%
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal neutre
TAILLE : Empire Mineur (3,836,100 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVII / 290 / 650,000 XP
BASTION : Caloron
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Produits de luxe, textiles rares, connaissances magiques
Exportations : Nourriture, bois, produits miniers, armes, bière et vin
RELIGION/DIEU : Zilchus, Hextor, Oeridian agricultural gods, Xerbo, Fharlanghn, Olidammara, Kord, Norebo, Ralishaz, Procan, Kurell, orc pantheon, halfling pantheon, Boccob,

Ahlissa, officiellement connue sous le nom de Royaume Uni d'Ahlissa, est une puissante nation située dans la partie sud-est de la Flanaess, l'une des plus vastes contrées sur le sous-continent. Cette région est bordée à l'ouest par Nyrond et s'étend du nord de Relmor Bar jusqu'à la ville d'Innspa au sud des Collines Flinty, puis traverse la forêt d'Ardri jusqu'au confluent des rivières Nallid et Imeda. Les terres s'étendent de Relmor et la baie de Dunhead à l'ouest jusqu'à la mer Aerdi à l'est, incluant toute la zone jusqu'à Naerie au sud, bien que les hautes terres creuses, la rivière Grayflood et les montagnes Glorioles forment une frontière physique efficace au sud. Le royaume est reconnu pour sa richesse et son influence, exportant une grande variété de produits tels que des denrées alimentaires, du bétail, des tissus, des métaux précieux, des produits en fer, du bois, des herbes et des boissons alcoolisées de qualité, tout en important des fruits, de la viande de bœuf, des pierres précieuses, des poteries, des bijoux, ainsi que des armes et armures. Le gouvernement d'Ahlissa est un empire féodal avec une monarchie héréditaire. Actuellement, il est dirigé par Sa Majesté Impériale Transcendante, le Roi Xavener I, Grand Prince de Kalstrand et chef couronné de la Maison Darmen. La capitale nationale est Kalstrand. Le royaume est divisé en huit principautés, une grande principauté, diverses marches, et de nombreux petits fiefs nobles (comtés, duchés et baronnies). Ahlissa est également un centre culturel et éducatif, avec un mélange vibrant de races et de cultures. Bien que principalement peuplée d'humains d'ascendance Oeridienne et Suel (avec une influence Flan), la nation abrite également des halflings, des elfes, des nains, des gnomes, des demi-elfes, des demi-orcs, et des orcs. La diversité religieuse est marquée, avec un éventail de cultes allant des dieux agricoles Oeridiens aux panthéons des orcs et des halflings.

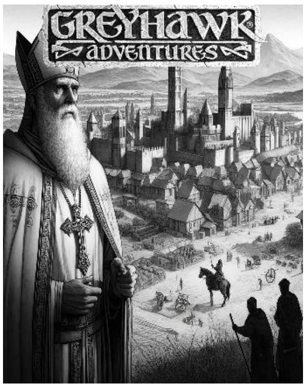
AÏDYE (F)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 11
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 380
EAU : 14 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR :** 15
TRÉSOR : F, T, U, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type II (Gardiens d'élite d'Aïdye) : 1d8+3
1 Infanterie de Type III (Druides des collines) : 1d10+4
1 Unité Volante Type I (Faucons dressés) : 2d8+5
(1) Cavalerie Type III (Mercenaires d'élite) 2d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 92%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla, embuscades en forêt, Charge de cavalerie
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications montagneuses, guetteurs camouflés, pièges naturels, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Forteresse / Comté (50,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 45 / 90,000 XP
BASTION : Forteresse de Nærie
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armures, armes, outils de fer
Exportations : Denrées alimentaires, cuivre, or
RELIGION/DIEU : Divinités locales de la Ligue de fer, Heironeous, Zilchus, Fortubo, Procan, Pelor, St. Cuthbert

Aïdye, souvent en première ligne dans les conflits régionaux en raison de sa position stratégique, maintient une armée robuste pour défendre ses frontières. Le comté est fier de son indépendance et de son esprit combatif, particulièrement valorisé pendant les rébellions contre les autorités supérieures. La population d'Aïdye est composée d'humains majoritairement, avec une présence notable de demi-humains dans les régions montagneuses. Le commerce maritime florissant avec les régions avoisinantes assure une économie stable, renforcée par une production locale riche en cuivre et en or. Le comté joue un rôle crucial dans la Ligue de fer, souvent en tant que bastion contre les invasions et en soutien aux alliés lors des conflits. Aïdye est situé dans une région principalement montagneuse, bénéficiant d'un accès direct à la mer par le port de Mornegrève. Les Hautes-Terres d'Estemarche, caractérisées par leurs collines escarpées et leurs vallées profondes, courent du nord au sud le long de la côte, formant une barrière naturelle contre les invasions et offrant des sites stratégiques pour la construction de châteaux et de forteresses. Ces fortifications, éparpillées le long de la frontière septentrionale, forment une ligne de défense robuste contre les incursions. Le climat de la région est modéré avec des étés tempérés et des hivers doux, influencé par les brises maritimes. Cependant, les montagnes peuvent recevoir des neiges abondantes en hiver, ce qui rend certaines routes impraticables pendant cette période. Les forêts denses qui parsèment les collines sont une source de bois précieux, tandis que les vallées fertiles permettent la culture de denrées alimentaires et la viticulture, faisant du comté un important producteur de vin local. Le port de Mornegrève, bien qu'affirmant sa neutralité dans les conflits régionaux, joue un rôle crucial dans le commerce maritime d'Aïdye, facilitant non seulement le commerce avec le Nyrond et l'Onouailles, mais servant également de point de transit pour les marchandises importées et exportées. Les activités de forge et la construction navale y sont particulièrement développées, alimentées par le cuivre et le fer extraits des mines locales.

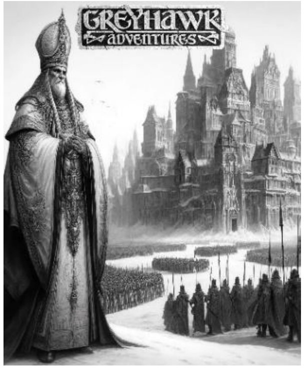
ALMOR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 9
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (C) 12
POINTS DE VIE : 300
EAU : 14 **TERRE** : 14
FEU : 15 **AIR :** 14
TRÉSOR : A, G, I, W (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
1 Infanterie Type II (Miliciens d'élite) : 1d10+8
1 Cavalerie Type III (Cavaliers légers) : 1d12+9
1 Infanterie Type II (Conjurateurs) : 1d12+8
1 Artillerie Type II (Archers Forestiers) : 1d12+10
1 Artillerie Type III (Balistes mobiles) : 2d10+9
1 Unité Volante Type IV (Patrouilles de griffons) : 3d6+8
(1) Unité Volante (Solars célestes) : 4d6+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 66%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla forestière, embuscades fluviales, Justicier, Fanatique, Éternelle, Ennemi Favori
DÉFENSES SPÉCIALES : Barricades sacrées, tours de prière, sanctuaires fortifiés, Tenir la ligne, Sos Panthéon, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Très Grand Domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 125 / 250,000 XP
BASTION : Citadelle de Parlefort
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Produits manufacturés, textiles, armements
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, cuivre
RELIGION/DIEU : Culte principal de justice et de liberté, Heironeous, Pholtus, St. Cuthbert, Pelor, Zilchus

Commandée par sa Vénérable Clémence, le Prélat d'Almor (clerc niveau 12) Almor est un fief clérical de l'Ærdie, il est devenu un État indépendant en proie à une forte influence religieuse. La capitale, Parlefort, abrite environ 4 900 âmes dans une région marquée par un engagement profond envers la liberté et la justice, enracinées dans les valeurs religieuses. Les Almoriens, majoritairement fermiers, éleveurs, bergers et pêcheurs, défendent leur terre avec vigueur grâce à une milice bien entraînée, comprenant une diversité d'unités spécialisées allant des arbalétriers aux forces de cavalerie légère. Les contingents de miliciens sont prêts à se mobiliser rapidement face aux menaces, soutenus par le Nyrond qui voit en Almor un tampon crucial contre des voisins hostiles. La région, riche en ressources comme le cuivre et les textiles, maintient un commerce florissant avec ses voisins malgré les tensions politiques. Almor est situé à l'est de la grande chaîne de montagnes qui sépare ses terres fertiles des étendues arides de l'est. Le climat modéré permet une agriculture prospère, ce qui est crucial pour l'économie locale. Les rivières abondantes fournissent de l'eau pour l'irrigation et sont également utilisées comme voies de transport et pour la pêche. Le paysage est ponctué de petites forêts qui fournissent du bois et d'autres ressources naturelles. Les festivités incluent souvent des marchés, des foires et des tournois, où les compétences en arbalète et autres armes traditionnelles sont à l'honneur. *Défenses rituelles* : Les Almoriens ont développé des techniques défensives uniques basées sur des rituels religieux. Ils peuvent invoquer des bénédictions sacrées, renforçant leurs troupes et affaiblissant leurs ennemis lors des batailles. Ces rituels peuvent également invoquer des protections magiques temporaires pour leurs fortifications et leurs troupes. *Sanctuaires fortifiés* : Les Almoriens ont construit des sanctuaires fortifiés à travers leur territoire, servant de refuges sûrs en cas d'attaque. Ces sanctuaires sont équipés de fortifications renforcées et de systèmes de défense avancés, permettant aux Almoriens de résister efficacement aux assauts ennemis et de maintenir leur territoire sécurisé.

ARBONNE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (C) 14
POINTS DE VIE : 400
EAU : 11 **TERRE** : 14
FEU : 16 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, F, T, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
1 Infanterie Type II (Milice religieuse) : 2d8+6
2 Infanteries Type III (Gardes théocratiques) : 2d10+8
1 Infanterie de Type IV (Inquisiteurs) : 2d12+12
1 Cavalerie Type IV (Cavaliers du Théocrate) : 2d12+10
1 Artillerie Type III (Catapultes bénies) : 2d8+10
1 Artillerie Type IV (Béliers consacrés) : 2d12+12
1 Unité Volante Type IV (Solars célestes) : 4d6+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 52%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divins, Fanatique, Éternelle, Ennemi Favori, Martiale, Justicier, Phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications bénies, sentinelles divines, protections sacrées, Sos Panthéon. Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal neutre
TAILLE : Royaume Moyen **(**400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 175 / 350,000 XP
BASTION : Forteresse de Havreneige
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Objets rituels, livres sacrés, encens
Exportations : Cuivre, gemmes, textiles sacrés
RELIGION/DIEU : Culte de Pholtus, Ehlonna, Chauntea, Pelor

Dirigée par Sa Révérencieuse Miséricorde, le Théocrate Ogon Tillit, Prélat Suprême de l'Arbonne (LN, M, humain, Prête de Pholtus Niveau 14) Arbonne, un pays où le climat est aussi rigoureux que ses lois, est dirigé par le Théocrate Ogon Tillit depuis la capitale Havreneige. Cette théocratie stricte est connue pour son inflexibilité religieuse et son mépris des croyances étrangères. La population, principalement humaine, est divisée en deux classes distinctes : les Œridiens dominants et les Flannas subalternes. Les habitants d'Arbonne sont principalement des fermiers et des éleveurs, soutenus par une forte milice prête à défendre la foi et le territoire contre toute incursion. Malgré son isolation, Arbonne maintien des relations commerciales essentielles, exportant des ressources naturelles tout en important des articles nécessaires à sa survie et à ses rituels religieux. L'économie d'Arbonne repose sur l'agriculture, la production de cuivre et l'extraction de gemmes. La population se compose majoritairement de fermiers, éleveurs, bergers et pêcheurs, avec quelques forestiers au nord. L'armée permanente, robuste et bien entraînée, compte plus de 4 000 hommes, capable de gonfler à 10 000 via la conscription rapide pour défendre contre les incursions barbares et brigands.
La théocratie est renommée pour sa non-tolérance religieuse, gérant tous les aspects de la vie via une bureaucratie cléricale qui impose les lois de Pholtus, leur dieu. Malgré des relations tendues avec les voisins et une perception d'ambition territoriale, Arbonne reste isolée, ses hivers rigoureux reflétant la dureté de ses politiques et de ses conditions de vie. Les habitants se divisent en deux groupes raciaux principaux, les Œridiens et les Flannas, avec des tensions et peu de mariages entre eux. *Tactiques de conversion* : Les forces d'Arbonne utilisent des tactiques de conversion agressives pour étendre l'influence de leur foi. Ils déploient des missionnaires et des inquisiteurs pour persuader les populations conquises d'abandonner leurs anciennes croyances au profit du culte de Pholtus. *Sentinelles divines* : Arbonne est protégée par des sentinelles divines, des gardiens magiques invoqués pour surveiller les frontières de la théocratie. Ces sentinelles, imprégnées de la puissance de Pholtus, sont capables de détecter et de repousser les intrusions ennemies.

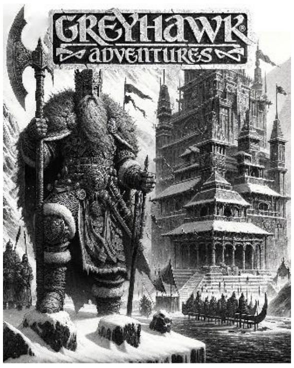
ARCHIPEL DES TOURNEVENTS



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (M) 18
POINTS DE VIE : 280
EAU : 17 **TERRE** : 8
FEU : 12 **AIR** : 13
TRÉSOR : F, O, S, T (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type II (Gardes elfiques) : 1d10+2
1 Marine Type II (Marins de la seigneurie des îles) : 1d8+4
1 Infanterie Type III (Mages elfiques) : 2d10
(1) Unité Aérienne Type II (Drakes des brumes) : 3d6+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 58%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, embuscades maritimes, tactiques de dissimulation, Capture de leader.
DÉFENSES SPÉCIALES : Brouillards protecteurs, illusions défensives, sanctuaires cachés, Sos Nature.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Château & Muraille (Archipel 20,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 45 / 90,000 XP
BASTION : Citadelle de Lo Reltarma
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Biens exotiques, minéraux rares, objets magiques
Exportations : Inconnues
RELIGION/DIEU : Culte elfique de Séhanine, autres divinités elfiques, Procan, Umberlee, Osprem, Pelor, Zilchus

Les îles à l'extrême orient de la chaîne Asperdi-Duxchan sont les Tournevents, à environ 100 lieues (500 km NdT) à l'est de la côte de Médégie. Aucun renseignement exact n'est disponible, du fait que ni les Barons des mers, ni les capitaines de Duxchan n'aient effectué de rapports (les deux entités ayant des vues expansionnistes sur ces îles). Des légendes font état de nombreux elfes dans les Tournevents, et la raison pour laquelle aucune nation maritime ne soit prolixe à leur sujet serait due aux elfes capturant et emprisonnant tous les marins osant pénétrer dans leur domaine. L'île méridionale fut gouvernée par un puissant sorcier, que les histoires décrivent comme S'appelant Lendore. Les Tournevents sont en fait divisés en deux parties : les îles des hauts-elfes au nord et l'île solitaire de Lendore au sud. Les trois îles du nord sont censées être dirigées par cinq sorciers elfes soutenus par de nombreux seigneurs elfes et clercs demi-elfes. Les navires de la Seigneurie des îles ainsi que ceux des Barons des mers qui s'y sont aventurés ne sont jamais revenus ! Ni ville ni village dans les îles du nord n'ont été identifiés, et la solitude est tous ce que semblent exiger ces demi-humains. L'île de Lendore, quant à elle, exerce un commerce intense avec le continent, par L'action du conseil des Sept de Lo Reltarma, fixant une liberté de passage tacite entre la Seigneurie des îles et les Barons des mers. Quand un pirate entreprenant ignore cette immunité, il est par la suite exterminé, sans que l'on sache si cela vient d'un agent du Conseil ou d'une autre entité. Les humains des îles de Lendore prient en grande majorité les anciens dieux suellois, mais l'origine de la prédominance de cette religion sur cette île lointaine est un mystère. L'île de Lendore porte le nom de l'archimage qui l'a fondée, mais les légendes et les ressources qui l'ont accompagné dans les Tournevents sont pratiquement toutes perdues.

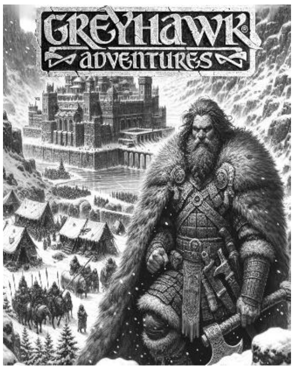
BARBARES DES GLACES



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (B) 14
POINTS DE VIE : 520
EAU : 14 **TERRE** : 14
FEU : 6 **AIR** : 18
TRÉSOR : F, G, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type I (Combattants de la toundra) : 1d8+1
1 Infanterie Type III (Géants du froid) : 2d8+8
1 Cavalerie Type I (Cavaliers des glaces) : 1d12+5
1 Artillerie Type II (Archers polaires) : 1d10+4
1 Marine de Type II (Guerriers élites des Cruski) : 1d10+4
(1) Unité Volante Type II (Dragons des glaces) : 2d6+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 51%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts rapides en traîneau, embuscades des blizzards, pillages navals. Horde sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles de glace, Armure Lourde totems protecteurs, Sos Nature Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Grande Ville & Château (158,800 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 66 / 135,000 XP
BASTION : Forteresse de Glot
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes en métal, textiles
Exportations : Fourrures, cuivre, gemmes
RELIGION/DIEU : Cultes de Kord, Llerg, et autres divinités barbares, Tempus, Auril, Umberlee, Uthgar, Malar,Talos

Le royaume des Cruski, dirigé par sa Très Féroce Majesté, le Roi des Cruski, Fasstal de tous les suellois (guerrier, Niveau 14) connu sous le nom de Barbares des Glaces, est situé sur les côtes est et nord de la péninsule Thillonienne. Leurs guerriers, féroces et endurcis par le climat extrême, mènent des raids tant maritimes que terrestres contre leurs nombreux ennemis, incluant les Barons des mers et le royaume du Nord. La capitale, Glot, est le cœur d'une société où règne une indépendance farouche, soutenue par des traditions martiales et des croyances en des divinités telles que Kord et Llerg. Malgré leur nature belliqueuse, les Cruski maintiennent des échanges commerciaux cruciaux, notamment en fourrures et en cuivre, essentiels pour leur économie basée sur le pillage et le troc. Glot, la capitale, est un bastion de force où Sa Très Féroce Majesté, le Roi Lolgoff Cœur d'ours, règne avec un mélange de bravoure et de tradition barbare. Ce royaume est structuré en plusieurs provinces, chacune gouvernée par des jarls autonomes qui, bien que reconnus par le roi, maintiennent une indépendance notable dans leurs territoires. Ces jarls, à la tête de leurs fiefs, s'engagent dans la pêche, la chasse, et surtout, la piraterie, pratiques vitales pour l'économie locale. L'économie des Cruski repose fortement sur les ressources naturelles telles que les fourrures, le cuivre extrait des montagnes glaciales, et des gemmes rares. Ces ressources, combinées aux produits de leurs raids, sont troquées contre des armes en métal et des textiles indispensables, importés des royaumes voisins. *Muraille de Glace* : Les dragons de glace alliés peuvent créer une muraille de glace massive, bloquant les routes d'accès et transformant les assaillants en statues de glace.
Totems protecteurs : Les Barbares des Glaces érigent des totems protecteurs tout autour de leurs terres, imprégnés de la magie des divinités barbares qu'ils vénèrent. Ces totems émettent une aura protectrice qui renforce les défenses naturelles du territoire, rendant plus difficile l'invasion par des forces extérieures. Ils servent également de points de ralliement et de symboles de la force et de la résistance du peuple des Cruski.

BARBARES DES NEIGES



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (B) 16
POINTS DE VIE : 450
EAU : 14 **TERRE** : 13
FEU : 7 **AIR** : 17
TRÉSOR : C, F, G, Q (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Type I (Éclaireurs des neiges) : 1d6+6
1 Cavalerie Type II (Cavaliers de la toundra) : 1d12+7
1 Artillerie Type I (Catapultes de glace) : 1d10+7
1 Marine Type II (Guerriers d'élite des Schnaï) : 1d10+8
(1) Unité Aérienne Type II (Drakkars volants) : 3d6+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 79%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids hivernaux, embuscades tactiques de guérilla, Attaques éclairées Amphibie, Brutale, Horde sauvage Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications de glace, pièges à neige, sentinelles animales, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Citadelle & Donjon (90,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 67 / 125,000 XP
BASTION : Citadelle de Soull
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes en métal, textiles
Exportations : Cuivre, gemmes, fourrures
RELIGION/DIEU : Cultes ancestraux des divinités de la glace et de la guerre, Tempus, Auril, Umberlee, Uthgar, Malar, Talos

Le royaume des Schnaï, gouverné par sa Belliqueuse Majesté, le Roi des Schnaï (guerrier niveau 16) et dominé par des conditions climatiques extrêmes, Elle façonne des guerriers endurcis. Soull, la capitale, est le cœur de ce royaume où le roi Lolgoff Cœur d'ours dirige avec une poigne de fer, valorisant le courage et la force au combat. Le royaume, bien qu'isolé, maintien des relations dynamiques, alternant entre des alliances tactiques et des conflits ouverts, principalement avec les Barons des mers et les royaumes voisins. Leur économie est principalement basée sur l'exploitation des ressources naturelles, comme le cuivre et les gemmes, ainsi que sur la piraterie et les raids, renforçant leur réputation de redoutables maraudeurs des mers gelées. Les Barbares des Neiges du royaume des Schnaï, fiers et robustes, sont renommés pour leur résilience face aux conditions extrêmes des étendues glacées qu'ils habitent. Cette résistance naturelle se traduit par une société où la survie et la compétence au combat sont valorisées au-dessus de tout. Les Schnaïs sont particulièrement connus pour leur habileté à naviguer dans les eaux glacées qui entourent leur territoire, faisant d'eux des marins et des pêcheurs compétents, ainsi que des pirates redoutés. La structure sociale des Schnaï est fondée sur un système de clans et de familles élargies, où chaque membre est évalué selon ses compétences en chasse, en pêche, et surtout en guerre. Les jeunes Schnaïs sont initiés dès leur plus jeune âge aux rigueurs de l'extérieur, apprenant à chasser le phoque et l'ours polaire, ce qui contribue à leur réputation de guerriers féroces et de chasseurs habiles. Sur le plan militaire, les Schnaïs sont organisés en bandes de guerre qui peuvent être rapidement mobilisées pour des raids ou des défenses contre les invasions. Ces bandes sont souvent menées par des chefs de guerre charismatiques qui doivent constamment prouver leur valeur pour maintenir leur position.
Tempête de Neige : Les génies des tempêtes alliés peuvent invoquer une tempête de neige magique, créant une barrière de neige mouvant autour du bastion du royaume pour dissuader les envahisseurs.

GREYHAWK

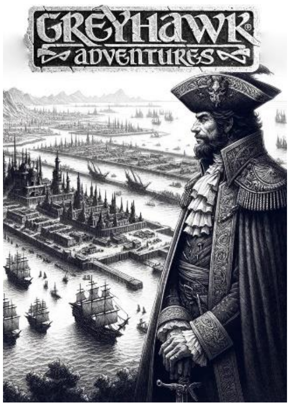
BARBARES DU GIVRE



FRÉQUENCE : Peu fréquente
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (B) 15
POINTS DE VIE : 420
EAU : 15 **TERRE** : 13
FEU : 8 **AIR** : 17
TRÉSOR : G, U, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type I (Éclaireurs des neiges) : 1d8+5
1 Infanterie Type II (Guerriers d'élite) : 1d10+3
1 Marine Type II (Drakkars des glace) : 1d12+4
(1) Unité Aérienne Type II (Griffons des glaces) : 3d6+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 82%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts rapides en terrains glacés, guérilla hivernale, Attaques éclairées, Brutale, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications de glace, pièges à neige, endurcie, immunités, Armure Lourde Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (50,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 45 / 85,000 XP
BASTION : Forteresse de Krakenheim
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes métalliques, textiles
Exportations : Fourrures, argent, or
RELIGION/DIEU : Culte des divinités de la guerre et de la chasse, Tempus, Auril, Umberlee, Uthgar, Malar, Talos

Les Barbares du Givre sont commandés par sa Très Guerrière Majesté, le Roi des Fruztii (guerrier, niveau 15) Les habitants des terres hostiles de la péninsule Thillonienne, sont réputés pour leur résilience face au froid et leur farouche indépendance. Leur capitale, Krakenheim, abrite une population résiliente, prête à défendre sa liberté contre les envahisseurs ou les influences extérieures. Leur économie repose sur l'exploitation des ressources naturelles comme les fourrures et les métaux précieux, essentiels pour le commerce avec les royaumes voisins. Malgré leur isolement apparent, les Frutzii ont formé une alliance stratégique avec le Ratik pour renforcer leur position militaire contre les menaces communes, illustrant leur pragmatisme et leur capacité à forger des alliances opportunes. Leurs tactiques militaires sont adaptées aux rigueurs de leur environnement, combinant la guérilla avec des assauts plus conventionnels, ce qui les rend redoutables sur leur propre terrain. Les Barbares du givre sont les plus faibles (parmi les peuples suellois) des trois nations qui vivent dans la péninsule Thillonienne, appelée Rhizia dans la langue du froid. Ils ne se sont jamais remis de la bataille du Champ de la dévastation et ont subi le joug des Schnaï durant les deux dernières décennies, comme cela s'était déjà produit plusieurs fois par le passé. Le dirigeant présumé qui occupe le trône des Fruztii a, toutefois, construit son royaume avec précaution, en retrouvant de fait l'indépendance au serment près. Un pacte récent conclu entre les Fruztii et le Ratik a conduit à la levée d'une armée commune, qui a tout d'abord ravagé la Marche aux ossements, puis, au cours de la saison suivante, qui a libéré la passe.
Brouillard de Guerre : Des ombres alliées peuvent invoquer un brouillard de guerre dense, obscurcissant les lignes ennemies et les plongeant dans le chaos et la confusion. *Pièges à neige* : Les Barbares du Givre sont des maîtres dans l'art de piéger leur territoire avec des pièges à neige soigneusement dissimulés. Ces pièges, souvent camouflés sous une fine couche de neige, peuvent varier de simples trappes dissimulées à des dispositifs plus sophistiqués déclenchés par le poids ou le mouvement de l'ennemi. Ils sont utilisés pour ralentir et désorienter les forces envahissantes, permettant aux défenseurs de lancer des contre-attaques efficaces.

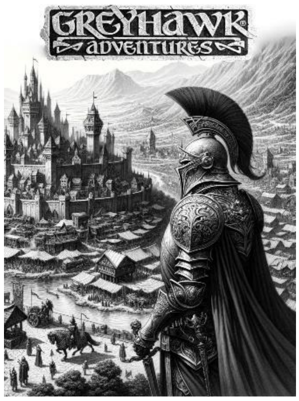
BARONS DES MERS



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 340
EAU : 17 **TERRE** : 9
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : C, O, S, T, U (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Marine Type II (Marins d'élite) : 1d10+1
1 Marine de Type III (Commandos amphibies) : 1d12+4
1 Artillerie Type II (Défense des cotes) : 2d6+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manœuvres de flotte, barrages d'artillerie navale, abordages, Capture de leader.
DÉFENSES SPÉCIALES : Navires de guerre blindés, tours de commandement magiques Incombustible, Terrain difficile
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre strict
TAILLE : Château & Muraille (40,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 30 / 55,000 XP
BASTION : Forteresse navale d'Asperdi
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Ressources exotiques, armes, technologies
Exportations : Services de protection, expertise maritime
RELIGION/DIEU : Culte du dieu de la mer, vénération des ancêtres marins, Umberlee, Procan, Valkur, Talos, Olidammara

Le dominion des Barons des Mers, dirigé sa Noble Prééminence, le Grand Seigneur Amiral d'Asperdi ; Commandeur des Barons des mers (guerrier niveau 13) est une monarchie féodale s'étendant sur un archipel situé au large de la côte orientale de la Flannesse. Ce dominion stratégiquement important comprend plusieurs îles fertiles et bien fortifiées, telles qu'Asperdi et Corchêne, qui jouent un rôle crucial dans la construction navale grâce à des ressources comme des bois spéciaux idéaux pour ce domaine. Asperdi, la capitale et l'ancienne base de l'amirauté ærdienne, est aujourd'hui un centre maritime majeur où se construisent et se réparent de nombreux navires. La société insulaire est fortement maritime, avec un gros accent sur la pêche, la construction navale et la navigation. Les temples de Procan dominent, bien que des autels pour Xerbo soient également répandus. Les Barons des Mers, souvent comparés à des pirates pour leur brutalité et leur manque de scrupules, jouent un rôle complexe dans la politique régionale, naviguant habilement entre alliances et rivalités. Leur flotte puissante, composée de navires rapides et bien armés, leur permet de protéger efficacement leurs eaux tout en projetant leur influence à travers la mer d'Ærdi. L'île aux Chênes, par exemple, est réputée pour ses chênes exceptionnels utilisés en construction navale, tandis que Corchêne est renommée pour ses chantiers navals avancés.
La politique interne des îles est marquée par une indépendance significative des barons locaux vis-à-vis d'Asperdi, bien que la collaboration reste la norme pour la défense et le commerce. Cependant, l'instabilité de certaines îles, comme la Moindre île, et les tensions constantes avec des forces externes comme la Fratrie écarlate, assurent que la région reste un terrain dynamique et souvent dangereux pour la navigation et le commerce. *Tours de commandement magiques :* Les Barons des Mers ont érigé des tours de commandement magiques le long de leurs côtes, renforçant ainsi leur capacité à surveiller et à défendre efficacement leurs territoires maritimes. Ces tours sont équipées de dispositifs magiques de communication et de surveillance, permettant aux forces des Barons des Mers de coordonner rapidement leurs mouvements et de détecter les menaces émergentes. De plus, ces tours sont souvent protégées par des sorts de défense, rendant leur prise par l'ennemi extrêmement difficile.

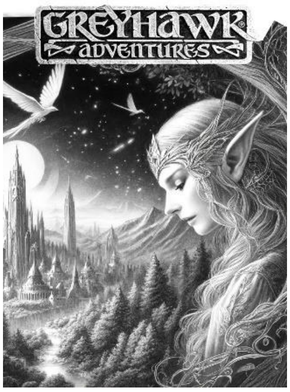
BISSEL



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (G/C) 9/2
POINTS DE VIE : 400
EAU : 12 **TERRE** : 11
FEU : 11 **AIR** : 13
TRÉSOR : B, D, V, X (3)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Gardiens d'élite) : 1d10+8
1 Cavalerie Type II (Cavaliers de Bissel) : 1d12+8
1 Unité d'Artillerie Type III (Balistes mobiles) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 49%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla, charges de cavalerie, Phalange, Tireur d'élite,
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications, tours de garde mobiles, embuscades forestières, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (50,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 42 / 80,000 XP
BASTION : Citadelle de Contrépine
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes avancées, textiles, biens de luxe
Exportations : Denrées alimentaires, textile, or, gemmes
RELIGION/DIEU : Cultes divers axés sur la guerre et la protection, Heironeous, Zilchus, Fharlanghn, St. Cuthbert

Bissel, surnommé la "Petite Marche", est une marche stratégique située à l'extrême nord de la vallée de Sheldomar, agissant comme un tampon entre plusieurs puissances régionales. Ce territoire bénéficie d'une protection divine sous les auspices des Chevaliers de la Garde, avec Pellak comme nouvelle capitale. Cette cité remplace Contrépine, partagée entre plusieurs nations à la suite de divers conflits. Bissel est divisé en vingt-six baronnies chevaleresques et huit communes, renforcées par une structure gouvernementale dirigée par les Chevaliers de la Garde sous l'influence directe de la Grande Marche. La région est riche en ressources comme les denrées alimentaires, textiles, or et gemmes, cruciales pour l'économie locale. Les quatre Compagnies des frontières, bien que récemment réorganisées après des conflits avec le Ket, continuent de jouer un rôle clé dans la défense et la sécurité. La présence militaire est complétée par une construction intensive de châteaux le long des nouvelles frontières, malgré les restrictions budgétaires. Les forces militaires de Bissel comprennent quatre compagnies régulières et quatre de réserve, chacune composée de 1 000 soldats. Ces troupes sont diversifiées, incluant cavaliers, fantassins et archers, utilisant des équipements de haute qualité comme des lances, arbalètes, piques, et épées. Les soldats bisselites sont réputés pour leur endurance et leur capacité à mener des campagnes prolongées grâce à un soutien substantiel de la Furyondie, de la Véluna, et de la Kéolande. La situation géopolitique de Bissel, entre la Kéolande, la Grande Marche, et Véluna, lui confère une importance stratégique, étant un carrefour pour le commerce et la diplomatie, mais aussi un point chaud pour les conflits régionaux. La loyauté des habitants oscille souvent, influencée par des alliances extérieures et des pressions internes, faisant de Bissel un territoire aux alliances complexes et aux loyautés divisées. *Charges de cavalerie* : Les cavaliers de Bissel sont spécialement entraînés pour exécuter des charges de cavalerie dévastatrices. Utilisant leur vitesse et leur force, ils peuvent percuter les lignes ennemies avec une force destructrice, brisant leur formation et semant la confusion parmi leurs rangs. Ces charges sont souvent lancées de manière synchronisée avec d'autres unités, maximisant leur impact sur le champ de bataille.

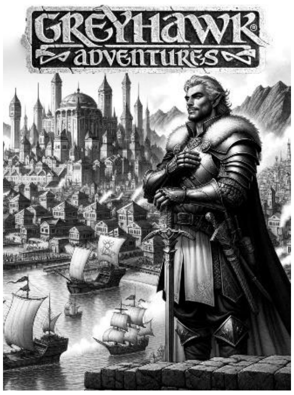
CÉLÈNE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (M/G) 11/7
POINTS DE VIE : 320
EAU : 13 **TERRE** : 11
FEU : 8 **AIR** : 12
TRÉSOR : P, T, U, W (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type I (Archerie elfique) : 1d6+4
1 Infanterie Type II (Gardes d'élite elfes) : 1d8+3
1 Infanterie Type III (Magiciens de la cour) : 2d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 39%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades forestières, magie élémentaire, stratégies de retraite, Tireur d'élite Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, camouflages naturels, gardiens sylvestres, Soins sur le terrain, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Château & Muraille (29,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 30 / 50.000 XP
BASTION : Palais de la Reine à Enstad
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Artisanats raffinés, pierres précieuses, technologies magiques
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, argent
RELIGION/DIEU : Panthéon elfique, célébration de la nature et des divinités forestières, Corellon Larethian, Sehanine Moonbow, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Solonor Thelandira, Hanali Celanil, Ehlonna

Le royaume de Célène, dirigé par, sa Féérique Majesté, Dame Rhalta, la reine de Célène et de tous les elfes, (guerrière/ Magicienne, niveau 7/11) est un territoire elfique isolé et mystérieux, célèbre pour son hospitalité sélective et sa discrétion vis-à-vis des étrangers. Située à l'ouest de la Côte Sauvage, Célène est principalement peuplée par des elfes gris et sylvestres, avec une minorité de gnomes et de petites-gens. La capitale, Enstad, est un joyau d'architecture elfique, intégré harmonieusement à la forêt Céleste environnante. Le royaume est un bastion de bonté, établi en coordination étroite avec les états d'Ulek pour repousser les invasions humanoïdes des monts Lortmils. Malgré sa taille modeste, Célène joue un rôle crucial dans la stabilité régionale grâce à sa puissante armée composée d'archers elfiques, de cavaliers forestiers et de magiciens. La société de Célène valorise la connexion avec la nature, ce qui se reflète dans leur stratégie de défense qui utilise des tactiques de guérilla et des barrières magiques. Les relations internationales de Célène sont limitées mais efficaces, concentrées sur la protection commune et les affaires environnementales, surtout face à la menace constante des humanoïdes du Pomarj. Le commerce extérieur de Célène est principalement axé sur les exportations de produits naturels comme l'argent et les textiles, tandis que les importations incluent des biens de luxe et des avancées magiques, ce qui souligne leur préférence pour la qualité et la durabilité dans les échanges économiques. *Lames de l'aube* : Les gardes d'élite elfes de Célène sont formés à l'utilisation de lames imprégnées de la magie de l'aube. Lorsqu'ils entrent en combat au lever du soleil, leurs attaques infligent des dégâts supplémentaires et bénéficient d'un bonus accru en précision et en vitesse, symbolisant la puissance renouvelée de la nature au début de chaque journée. *Bénédiction de la forêt :* Les archers elfiques de Célène peuvent invoquer la bénédiction de la forêt, renforçant leurs flèches avec la magie de la nature. Ces flèches enchantées infligent des dégâts magiques supplémentaires aux ennemis touchés et peuvent également avoir des effets secondaires, tels que ralentir ou désorienter les cibles, grâce à l'intervention des esprits de la forêt.

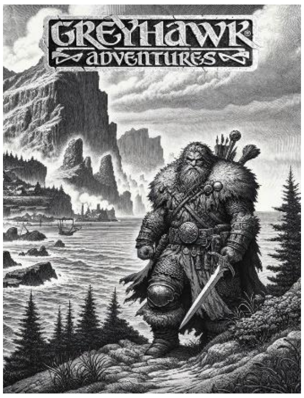
CITADELLE (F)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 14
POINTS DE VIE : 550
EAU : 16 **TERRE** : 5
FEU : 8 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, C, D, G, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Artillerie Type II (Arbalétriers en armure) : 1d10+5
1 Marine Type II (Escadre navale) : 1d12+7
1 Cavalerie Type I (Cavaliers de reconnaissance) : 1d8+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 82%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades maritimes, guérilla urbaine, tactiques de siège Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Tours de guet, Sentinelles d'élite, Soins sur le terrain, Terrain difficile, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (55,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 35 / 60.500 XP
BASTION : Forteresse de la Ligue de Fer
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Produits manufacturés, armes, armures
Exportations : Gemmes, Fer, produits maritimes
RELIGION/DIEU : Culte de la liberté, divinités maritimes, Heironeous, Zilchus, Procan, Fharlanghn, Helm, St. Cuthbert

Citadelle est une cité franche de grande importance stratégique, située sur la côte est de la mer d'Azur, jouissant d'une position défensive naturelle entre les caps d'Onouailles et les collines de Fer. La ville est reconnue pour son esprit d'indépendance et son riche mélange de cultures. Elle a historiquement résisté à l'autorité du roi suprême, ce qui a conduit à la fondation de la Ligue de Fer (F), une alliance militaire et politique visant à préserver l'autonomie régionale face à la tyrannie. La ville possède une puissante flotte navale et est un centre majeur pour le commerce maritime. Elle est particulièrement renommée pour ses chantiers navals situés à Corchêne, qui produisent certains des meilleurs navires de la région. L'économie de Citadelle est également soutenue par l'exploitation des riches gisements de fer de la région, exploités en collaboration avec les communautés naines locales. Les défenses de la ville comprennent des murailles élevées et des dispositifs magiques, permettant une protection efficace contre les invasions. La milice de Citadelle, composée de 2 000 fantassins lourds prêts à être mobilisés rapidement, montre un moral élevé et une excellente formation, renforcée par la présence régulière d'aventuriers et de mercenaires venus de toute la Flannesse. Politiquement, Citadelle est gouvernée par un seigneur bailli astucieux, supporté par une administration bien établie et compétente, faisant d'elle un pivot central dans les intrigues régionales et un membre influent de la Ligue de Fer. Elle est profondément engagée dans la défense de ses intérêts et ceux de ses alliés contre des menaces extérieures comme la Fratrie écarlate et des états hostiles tels que Ahlissa. *Tempête de Fer* : Les arbalétriers en armure de Citadelle peuvent déclencher une Tempête de Fer, une salve coordonnée de projectiles métalliques qui s'abattent sur les assaillants avec une précision mortelle. Cette attaque peut être utilisée pour briser les lignes ennemies lors d'un assaut terrestre ou pour repousser les navires adverses lors d'une attaque maritime. *Assaut Aquatique* : L'escadre navale de Citadelle est capable de mener un Assaut Aquatique, une manœuvre tactique audacieuse qui implique une attaque coordonnée de plusieurs navires sur les flancs ou l'arrière des navires ennemis. Cette tactique permet à Citadelle de tirer parti de sa supériorité navale pour infliger des dégâts importants à la flotte adverse tout en minimisant les pertes.

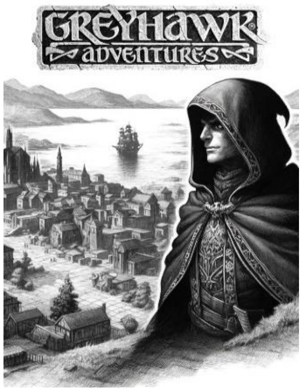
CÔTE SAUVAGE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (V) 10
POINTS DE VIE : 450
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 10 **AIR :** 11
TRÉSOR : A, I, T, W, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type II (Guerriers des clans) : 1d8+4
1 infanterie de Type III (Mercenaires) : 1d12+4
1 Cavalerie Type II (Cavaliers indépendants) : 1d8+5
1 Artillerie de Type I (Archers des bois) : 1d8+4
1 Artillerie de Type II (Unité de Siège) : 2d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 35%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades forestières, guérilla, Horde sauvage, Barbare justicier, Brutale, Charge de cavalerie
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications, camouflage avancé, sentinelles alertes, stupide, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (150,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 60 / 120,000 XP
BASTION : Aucun, défenses dispersées (5) seulement des grandes villes (Le Havre 4 600 ; Puysenar 2 900 ; Phax 6 700 ; Vilmur 5 200 ; Elredd 8 400)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nécessités de base, armes, outils
Exportations : Mercenaires, récits d'aventures, artefacts trouvés
RELIGION/DIEU : Panthéon diversifié, Olidammara, Ehlonna, Fharlanghn, Kord, Norebo, Ralishaz, St. Cuthbert, Wee Jas

Les rives occidentales de la mer de Guéarnat ont longtemps été appelées la Côte sauvage, la région ayant servi de refuge pour les mécontents, dissidents, demi-humains, humanoïdes et les parias des autres états. C'est une zone vivable mais pas particulièrement fertile, une campagne vallonnée entrecoupée de forêts, de tourbières et de hameaux d'habitations dispersées. La région englobe certaines parties de la forêt Noueuse, la totalité de la Mortesylve à l'est du Joyau, et la forêt des Murmures. La Côte sauvage reste un territoire franc composé de petits nobles, de barons sans foi ni loi, de villes tenues par les guildes, de villages de pêcheurs et de forestiers, de flibustiers, mercenaires et de déportés en tous genres. Cela est dû à la position éloignée et isolée de la région, de son manque de ressources et du fait qu'elle n'a jamais été une position stratégiquement enviable. Des fractions de territoire ont été à différentes époques sous le contrôle de la Célène, du prince d'Ulek, de la gynarque d'Âprebaie et de la cité libre de Faucongris. Les habitants, ayant un état esprit différent, ont toujours réussi à retrouver leur autonomie. Il ne fait aucun doute que la Côte sauvage est réputée dans toute la Flannesse comme un lieu refuge, bien que très dangereux, et pour le moins rempli d'aventures. Ses peuples à forte mixité raciales sont notoirement reconnus en tant que mercenaires et aventuriers. La région produit beaucoup de clercs, guerriers, magiciens et voleurs. La Côte sauvage a vu naître bien des personnages légendaires, comme Mordenkainen, Robilar et Tenser, pour ne citer qu'eux. Les contes relatent qu'une ancienne cité perdue suelloise se trouve dans la forêt des Murmures, ce qui a donné son nom à la rivière du Joyau. Elle n'a jamais été retrouvée ce qui rend la légende très douteuse. Comme le Pomarj est tombé Sous la coupe d'humanoïdes rapaces, la partie sud de la Côte sauvage s'en est trouvée assombrie, et les expéditions dans la forêt des Murmures se sont arrêtées depuis bien longtemps pour ces raisons.

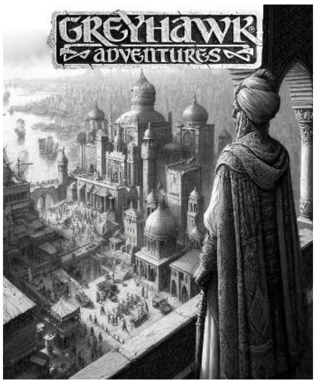
DYVES (F)



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : V (16)
POINTS DE VIE : 300
EAU : 15 **TERRE** : 6
FEU : 10 **AIR** : 10
TRÉSOR : C, D, P, U, W (3)
Nbre D'ARMÉES : 3
Infanterie Type I (Infanterie régulière) : 1d8+4
Infanterie Type II (Gardes d'élite) : 1d10+5
Artillerie Type II (Archers Tireurs d'élite) : 1d10+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades navales, raids fluviaux, Contre-attaque, Tireur d'élite Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications côtières, réseaux de guet, barrières magiques, Indétectable, Terrain difficile
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (44,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 30 / 60,000 XP
BASTION : Forteresse centrale de Dyves
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Biens de luxe, textiles, produits manufacturés
Exportations : Bois de construction navale, produits artisanaux, marchandises commerciales
RELIGION/DIEU : Culte de la mer et du commerce, Zilchus, Procan, Heironeous, Fharlanghn, Boccob, St. Cuthbert, Olidammara

Dyves est une cité franche située stratégiquement à l'embouchure de la Velverdyva, près du lac sans fond, le Nyr Dyv. Cette position géographique clé en fait un carrefour du commerce, avec des échanges fluviaux et lacustres s'étendant à travers plusieurs royaumes importants comme la Pérennelande, le Bissel, et le Nyrond. La ville, autrefois partie de la vice-royauté du Ferrond, a joué un rôle crucial dans l'établissement du royaume de Furyondie grâce à ses abondantes ressources. Cependant, en 526 AC, face aux politiques restrictives de Véluna, Dyves proclame son indépendance, reconnue tacitement par la passivité de Thrommel II de Furyondie. Dyves contrôle un territoire de 5 000 km² incluant des îles clés à l'embouchure de la Velverdyva, sans revendiquer de terres au nord du fleuve pour éviter des conflits potentiels. La ville dispose d'une puissante force maritime et d'une armée conséquente, toutes deux bien équipées, reflétant son importance économique et stratégique dans la région. Le gouvernement local est dirigé par un magistrat, actuellement Son Excellence le Magistrat de Dyves, un ancien voleur de haut niveau qui maintien l'ordre et supervise les opérations commerciales et militaires. Les défenses de la ville incluent des fortifications côtières et un système complexe de tours de guet, garantissant la sécurité contre les menaces maritimes et terrestres. Tout en étant un membre fondateur et un acteur clé de la Ligue de fer (F), renforçant son rôle dans les intrigues politiques et économiques régionales. *Tempête Aquatique* : Les archers tireurs d'élite de Dyves peuvent déclencher une Tempête Aquatique, une volée de flèches magiques précises et mortelles qui ciblent les ponts et les pontons des navires ennemis, cherchant à les déstabiliser et à causer des dommages importants à leur structure. Cette attaque est particulièrement efficace lors des batailles navales et des raids fluviaux. *Engagement Blitz* : L'infanterie régulière et les gardes d'élite de Dyves sont entraînés à mener des Engagements Blitz, des assauts rapides et coordonnés contre les forces terrestres ennemies. Ces attaques éclairs visent à créer la confusion et à désorganiser les lignes ennemies, ouvrant ainsi la voie à des contre-attaques décisives de la part des forces de Dyves.

EKBIR



FRÉQUENCE : Peu Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (C) 16
POINTS DE VIE : 440
EAU : 16 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 13
TRÉSOR : B, V, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
1 Infanterie Type III (Mages de guerre) : 2d10+8
1 Cavalerie Type II (Garde d'élite) : 1d10+8
1 Marine de Type III : 2d10+10
1 Artillerie Type II (Ingénieur de siège) : 1d8+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 72%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts coordonnés, tactiques de siège, guerre navale, Contre attaque Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications avancées, tours de défense magiques, stratégies de retraite. Sos Panthéon.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Citadelle & Donjon (100,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 65 / 130,000 XP
BASTION : Citadelle d'Ekbir
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Minerais, épices exotiques, artisanat de luxe
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, produits manufacturés
RELIGION/DIEU : Culte d'Al'Akbar, Istus, Xan Yae, Geshtai, Zuoken, Fharlanghn, Boccob, Zodal

Ekbir, capitale du califat du même nom, est une puissante cité baklunie située à l'ouest de la Flannesse. Originellement un village portuaire, Ekbir s'est transformée en une ville fortifiée et en un centre de négoce vital. Sous le règne de Sa Sublime Magnificence, le Calife d'Ekbir (clerc, niveau 16), la cité s'est agrandie, contrôlant un vaste territoire et disposant d'une impressionnante flotte de guerre. Le gouvernement d'Ekbir, dirigé par le Calife, un clerc de haut niveau, exerce un contrôle strict, avec une administration bien organisée. Le système judiciaire est influencé par les principes religieux, avec une forte présence de clergé dans la gouvernance. Les forces armées d'Ekbir incluent une cavalerie légère et moyenne bien entraînée et une force d'infanterie de 1 000 hommes, ainsi que des unités spécialisées comme des archers montés et des ingénieurs de siège. Les relations commerciales et politiques d'Ekbir sont étendues, avec des liens forts avec les États voisins et au-delà. La ville joue un rôle crucial dans la défense de la région contre les incursions d'humanoïdes et les menaces externes, agissant comme un bastion de stabilité dans une région autrement tumultueuse. Économiquement, Ekbir prospère grâce à son commerce diversifié et à ses ressources naturelles abondantes, notamment les textiles et les denrées alimentaires. L'architecture de la ville reflète son riche héritage baklunie, avec des bâtiments ornés et des places publiques animées qui témoignent de sa grandeur culturelle et historique. *Tempête de Sable :* Les mages de guerre d'Ekbir peuvent invoquer une Tempête de Sable dévastatrice, obscurcissant le champ de bataille et désorientant les forces ennemies. Cette attaque est particulièrement efficace dans les zones désertiques, où elle peut désorganiser les lignes ennemies et permettre à l'infanterie et à la cavalerie d'Ekbir de lancer des assauts dévastateurs. *Assaut Aérien* : La marine de Type III d'Ekbir peut mener des Assauts Aériens en utilisant des griffons entraînés pour le combat. Ces créatures volantes attaquent les forces ennemies depuis les airs, lançant des attaques de plongée précises sur les positions ennemies et infligeant des dégâts significatifs. Cette tactique permet à Ekbir de frapper rapidement et de manière inattendue, affaiblissant les défenses adverses avant un assaut terrestre ou naval.

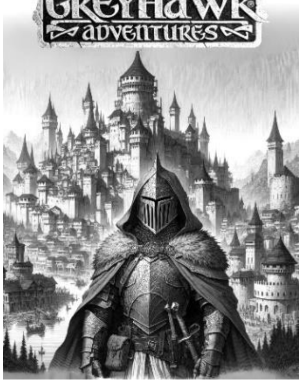
FAUCONGRIS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (V) 10
POINTS DE VIE : 520
EAU : 15 **TERRE :** 16
FEU : 13 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, I, P, T, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
1 Infanterie Type III (Garde d'élite) : 1d12+10
1 Infanterie Type IV (Sorciers de la Garde) : 2d12+8
1 Cavalerie Type III (Assassins de la Guilde) : 1d12+10
1 Marine de Type III (Mercenaire) : 2d10+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla urbaine, embuscades fluviales, Attaques multiples, Flexible, phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles renforcées, tours de sorcellerie, défenseurs clandestins, pièges explosifs, Moral élevé, Résistances légendaires, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Citadelle & Donjon (70,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 75 / 150,000 XP
BASTION : Château de Faucongris
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Matériaux de luxe, armes avancées, ressources magiques
Exportations : Argent, électrum, or, platine, gemmes
RELIGION/DIEU : Héronéus, Zilkus, et Procan, St. Cuthbert

Faucongris, positionnée stratégiquement à l'embouchure du fleuve Sélitane et sur les rives du lac sans fond Nyr Dyv, est un centre de commerce majeur dans la Flannesse. La ville dirigée par sa Solennelle Autorité, Seigneur Bailli de Faucongris (voleur, niveau 10) a évolué d'un simple relais commercial à une cité riche et puissante, connue pour son architecture impressionnante et ses fortes murailles défensives. Son histoire est marquée par la richesse apportée par l'argent extrait localement et les influences diverses au cours des siècles, notamment sous le règne du mystérieux Zagig Yragerne. Gouvernée par une oligarchie comprenant des chefs militaires, des mages, des voleurs, et des commerçants, Faucongris est un mélange complexe de politique et de pouvoir. La cité s'étend sur une vaste région qui inclut des îles stratégiques et des terres riches en ressources minérales. Elle est renommée pour ses capacités de défense et sa flotte, ainsi que pour son influence économique et militaire dans la région. Les forces armées de Faucongris, composées de milliers de soldats bien équipés et entraînés, garantissent la sécurité de la cité et de ses intérêts commerciaux. La présence de riches gisements de minerais et de gemmes à proximité a également permis le développement d'une industrie métallurgique de pointe, avec des forges réputées pour la qualité de leurs armes et armures. Faucongris reste un lieu de dynamisme économique et de diversité culturelle, attirant marchands, artisans, et aventuriers de toute la Flannesse. *Assaut Sélitane* : Les forces de Faucongris peuvent lancer un Assaut Sélitane en utilisant leur cavalerie de Type II, les Assassins de la Guilde, pour mener des raids rapides le long du fleuve Sélitane. Ces attaques-surprises peuvent surprendre les ennemis le long des rives du fleuve, perturbant leurs lignes de ravitaillement et leur permettant de prendre le contrôle des territoires stratégiques le long du cours d'eau. *Siège Lacustre* : Faucongris peut également mener des Sièges Lacustres en déployant sa marine de Type II pour assiéger les îles et les installations côtières ennemies autour du lac Nyr Dyv. Cette tactique permet à Faucongris d'exercer un contrôle maritime sur les voies de commerce importantes et d'isoler ses adversaires en coupant leurs routes d'approvisionnement par voie d'eau.

FRANCHE-TERRE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (G/C) 10/5
POINTS DE VIE : 400
EAU : 11 **TERRE** : 13
FEU : 12 **AIR** : 13
TRÉSOR : D, E, G, W (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type I (Éclaireurs elfiques) : 1d6+6
1 Infanterie Type II (Lanciers expérimentés) : 1d8+5
1 Artillerie Type I (Arbalétriers des champs) : 1d8+3
1 Cavalerie Type II (Cavalerie de fermiers) : 1d10+6
1 Artillerie Type IV (Ingénieurs de siège nains) : 2d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 62%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, Attaques éclairées, Courageuse, Fanatique, Phalange, Charge de cavalerie
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications rurales, alliances locales, Expert en siège, Soins sur le terrain. Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Grande Ville & Château (100,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 57 / 115,000 XP
BASTION : Hauteville (Loftwick)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies avancées, biens de luxe, équipements militaires
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, argent, gemmes
RELIGION/DIEU : Heironeous, Ehlonna, St. Cuthbert, Fharlanghn, Corellon Larethian, Yondalla

La Franche-Terre est une ligue de territoires située au nord des marais Houleux et sous les montagnes Jotens dirigée par sa Fermeté, le Yéo-man, Porte-parole de la Ligue de la Franche Terre (guerrier/clerc niveau 10/5). La région est caractérisée par une gouvernance démocratique et forte autonomie locale, dirigée par un Yéoman élu par les grands propriétaires fonciers mais qui répond à un conseil de représentants élus par les citoyens armés. Historiquement, la région était un assemblage de tribus flanna, suelloises et oeridiennes qui maintenaient l'harmonie par des assemblées annuelles. Maintenant, chaque porte-parole représente douze douzaines de citoyens dans ces assemblées. La Franche-Terre a été brièvement un état vassal de la Kéolande avant d'obtenir son indépendance au prix de révoltes locales. Aujourd'hui, elle est un bastion de liberté, dotée d'une armée composée principalement de lanciers et d'arbalétriers, et bien équipée grâce aux contributions des demi-humains locaux lors des conflits. La région est aussi un centre névralgique pour les aventuriers, mercenaires, et est réputée pour sa résistance continue contre toute forme de domination extérieure. La capitale de la Franche-Terre, Hauteville (Loftwick), est un centre vibrant et bien fortifié, situé stratégiquement pour surveiller et protéger les terres environnantes. La ville est reconnue pour son architecture robuste et ses fortifications impressionnantes, adaptées pour repousser les fréquentes menaces des humanoïdes des montagnes voisines. La population diversifiée de Hauteville reflète la composition démographique de la Franche-Terre, avec une présence significative de hauts-elfes, nains et petites-gens, tous ayant le droit de vote dans les affaires publiques. L'économie de la Franche-Terre est principalement agricole, avec un complément de textiles et d'extraction de minéraux précieux comme l'argent et les gemmes. Les ressources naturelles, bien que limitées à certaines zones, sont gérées efficacement pour soutenir à la fois la population locale et les activités commerciales.

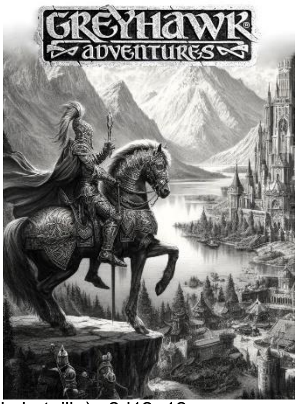
FRATRIE ÉCARLATE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (Moine) 16
POINTS DE VIE : 430
EAU : 16 **TERRE** : 17
FEU : 14 **AIR :** 9
TRÉSOR : B, D, S, T, U (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type III (Garde Écarlate) : 1d12+8
1 Infanterie Magique Type III (Moines Sorciers) : 2d12+9
1 Cavalerie Type III (Chevaliers de l'Ombre) : 1d12+10
(1) Unité Aérienne Type IV (Démons Noirs) : 4d6+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manœuvres d'intimidation, assauts nocturnes, tactique Guérilla, Flexibles, Capture de leader. Contre-attaque, Frénésie, Horrifiante. Horde sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles fortifiées, tours de surveillance occultes, sanctuaires impénétrables, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Château & Muraille (20,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 75 / 150,000 XP
BASTION : Forteresse Cachée de Kro-Terlep
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, armures, mercenaires
Exportations : Bois exotiques, épices, or, gemmes
RELIGION/DIEU : Culte monastique suellois dédié au Mal suprême, Erythnul, Wee Jas,Pyremius,Hextor,Beltar,Tharizdun Nerull,Vecna

La Fratrie Écarlate, mystérieuse et impénétrable, est une organisation religieuse et militaire fondée sur des principes suellois anciens dirigée par sa Sérénité Sans Pareille, le Père de l'Obédience (Maître de l'automne), promouvant une vision du monde où le Mal est une force nécessaire pour imposer leur domination. Leur bastion secret, réputé être situé quelque part sur le plateau méridional de Kro-Terlep, fonctionne comme une cité de splendeurs terrifiantes, une forteresse qui englobe une ville entière fortifiée et prête pour des conquêtes futures. Les membres de la Fratrie sont connus pour infiltrer des positions de pouvoir dans divers châteaux et cours, espionnant et préparant des coups d'État. Leur structure est divisée en trois niveaux clairement définis : les voleurs formant la base, suivis par des assassins plus qualifiés, et au sommet, les moines guerriers qui dirigent avec une main de fer. Leur influence s'étend insidieusement au-delà de leur localisation secrète, agissant souvent sous le couvert de la nuit pour réaliser des raids et des assassinats, fortifiant leur légende à travers la Flannesse. La Fratrie Écarlate est entourée de mystères et de légendes. On raconte que leur citadelle renferme non seulement des guerriers religieux et des légions de monstres, mais aussi des trésors pillés et des artefacts maléfiques. Leurs légions humanoïdes, recrutées ou soumises de force, servent de première ligne lors des conflits, tandis que leurs monstres dressés patrouillent les murs imposants de leur forteresse.
La fortification écarlate est redoutée pour ses défenses presque impénétrables. Des tours de surveillance occultes équipées de dispositifs magiques détectent l'approche des ennemis bien avant qu'ils ne puissent atteindre les murailles. Des pièges ensorcelés et des passages secrets permettent des contre-attaques rapides et mortelles contre les intrus. Sur le champ de bataille, la Fratrie préfère les attaques coordonnées qui combinent la furtivité des assassins et la brutalité des guerriers. Leurs moines guerriers utilisent des techniques de combat raffinées qui intègrent la magie noire, rendant leurs attaques imprévisibles et terrifiantes.

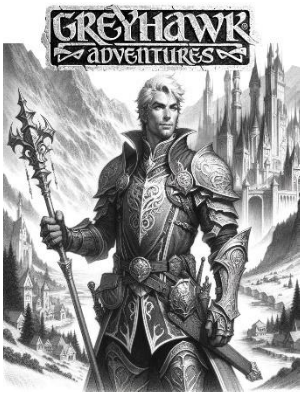
FURYONDIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (P) 14
POINTS DE VIE : 550
EAU : 15 **TERRE** : 17
FEU : 15 **AIR :** 12
TRÉSOR : H, O, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
1 Infanterie Type III (Garde Royale) : 1d12+10
1 Cavalerie Type III (Chevaliers de la Couronne) : 1d12+10
1 Infanterie Type IV (Mages de bataille) : 2d12+12
2 Artilleries de Siège IV (Béliers magiques) : 2d12+12
1 Marine de Type IV (Marins Expérimentés) : 2d12+12
1 Unité Aérienne Type IV (Griffons de la Garde) : 3d10+12
(1) Volante Type IV (Planétars Elyséens) 4d10+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 62%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charges de cavalerie, Ennemi Favori, Élevé pour la guerre, Martiale, Éternelle, Phalange, Justicier, Brutale, Impitoyable.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications avancées, tours de magie, Tenir la ligne, Sos Panthéon, Dévotion concentrée.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal bon
TAILLE : Petit Royaume : (350,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 175 / 350.000 XP
BASTION : Palais Royal de Chendil
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Produits de luxe, armes, chevaux
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, or
RELIGION/DIEU : Cultes héroïques, panthéon de la Flannesse Heironeous, Pelor, St. Cuthbert,Rao,Zilchus,Fharlanghn Trithereon, Corellon Larethian

Furyondie, jadis vice-royauté du Ferrond, est devenue un royaume puissant sous le règne de la noble dynastie de Thrommel. Située entre les Clatspurs et le Nyr Dyv, et s'étendant des monts Lortmils aux rivages du lac Whyestil, la Furyondie a évolué d'une satrapie du Grand royaume à une nation indépendante et respectée. Le roi actuel sa Pieuse Majesté, le Roi Belvor IV,de Furyondie (Paladin, niveau 14) monarque, est reconnu pour sa justice et sa bravoure. Le royaume est en alliance avec Véluna et se trouve souvent en conflit avec Iuz et la Société cornue. Leurs forces militaires, bien que réduites en temps de paix, peuvent gonfler rapidement grâce à la mobilisation des nobles et des milices. Les unités de cavalerie lourde de Furyondie sont célèbres pour leur discipline et leur efficacité, et l'armée est complétée par des fantassins provenant de la dense forêt de Vesve. Le royaume contrôle également une flotte significative, protégeant ses intérêts maritimes et les routes commerciales essentielles sur le Nyr Dyv. La capitale, Chendil, est un centre de pouvoir et de culture, avec ses vastes palais et ses marchés animés, reflétant la richesse et la sophistication de Furyondie. La ville est également un carrefour pour les diplomates et les marchands de tout le continent, faisant d'elle un pivot essentiel dans les affaires politiques et économiques de la région. Le royaume maintien des écoles de magie et de chevalerie, où de jeunes talents de toute la Flannesse viennent se former. Ces institutions ne sont pas seulement des centres d'apprentissage, mais aussi des bastions de la puissance militaire et magique de Furyondie, fournissant des cadres bien préparés pour défendre le royaume contre ses nombreux adversaires. Outre ses forces armées régulières, Furyondie bénéficie du soutien des ordres de paladins et de chevaliers qui patrouillent les frontières et protègent les citoyens contre les incursions des humanoïdes et d'autres menaces. Ces chevaliers sont particulièrement dévoués à la défense des principes de justice et de bienveillance que prône le roi.

GEOFF



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G/I) 13/15
POINTS DE VIE : 600
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : O, T, Z (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Garde d'élite) : 1d8+2
1 Cavalier lourd Type II (Chevaliers du Grand-Duc) : 1d8+2
1 Artillerie Type I (Archers de la forêt) : 1d6+3
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 72%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques Embuscades montagnardes, tactiques de guérilla, Fanatique, Brutale
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, tours de guet, sentinelles cachées, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Château & Muraille (30,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 20 / 26.500 XP
BASTION : Château de Gorna
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Matériaux de construction, produits de luxe, armes Exportations : Textiles, cuivre, argent, or, gemmes
RELIGION/DIEU : Culte diversifié incluant des déités locales et ancestrales, Corellon Larethian, Moradin, Ehlonna, Fharlanghn Heironeous, Garl Glittergold, Ulaa

Le Geoff, connu comme le Grand-duché de Geoff, est une enclave de paix sculptée par des montagnes protectrices et des forêts denses. Cette région, dirigée par sa Grande Radiance, le Grand Duc du Geoff (guerrier/illusionniste, niveau 13/15) est riche en ressources minérales comme le cuivre, l'argent, l'or et des gemmes de haute qualité, est défendue par des forces militaires comprenant des cavaliers, des archers, et des piquiers robustes issus des communautés montagnardes. Les Geoffiens, peuple fier et divers, vivent en harmonie avec des communautés importantes d'elfes et d'autres demi-humains, unissant leurs forces contre les fréquentes incursions de monstres venant des Brumes cristallines. Le grand-duc Owen Ier dirige ce royaume avec sagesse, maintien des relations amicales avec les nations voisines et dirige une armée prête à défendre la région contre toute menace. La capitale, Gorna, est une citadelle de vitalité et de diversité, nichée au cœur des montagnes, où la stratégie de défense est dictée par le terrain accidenté qui l'entoure. Cette ville fortifiée n'est pas seulement un bastion militaire mais aussi un centre florissant de commerce et de culture, attirant des marchands de toutes les parties de la Flannesse. Les habitants de Geoff profitent de la sécurité offerte par les hautes montagnes et les forêts denses, ce qui permet à la région de rester relativement isolée des conflits internes qui agitent souvent le continent. L'économie de Geoff est fortement soutenue par l'exploitation des mines d'argent et de cuivre, mais aussi par la production textile de haute qualité. Les artisans de Geoff sont renommés pour leur habillement raffiné et durable, souvent orné de fils d'argent et d'or, faisant des textiles de Geoff des articles prisés sur les marchés étrangers. Les forces militaires du Geoff sont remarquablement bien équipées, chaque compagnie disposant de son propre contingent d'archers elfiques et de fantassins nains en armure de mailles, prouvant l'intégration réussie des demi-humains dans la société du Geoff. Ces troupes sont régulièrement mobilisées pour des patrouilles ou pour répondre à des incursions, maintenant ainsi une défense robuste contre toute intrusion.

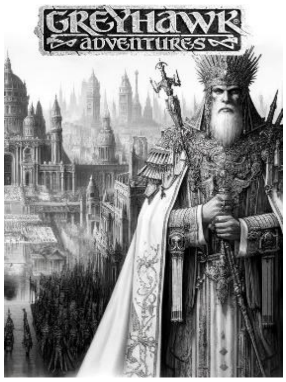
GRANDE MARCHE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 15
POINTS DE VIE : 380
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 13 **AIR :** 14
TRÉSOR : H, I, U, W (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Chevaliers de la Grande Marche) : 1d8+7
1 Infanterie Type III (Magiciens de la Cour) : 2d6+10
1 Cavalerie Type II (Cavalerie en mailles) : 1d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 57%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, manœuvres de flanc, Attaque Multiple, Martiale, Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications avancées, tours de guet, Contre-attaque, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Château & Muraille (40,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 42 / 80,500 XP
BASTION : Citadelle de Crochebutte
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, matériaux de construction, savoir-faire
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, cuivre, gemmes
RELIGION/DIEU : Culte des ancêtres, Heironeous, St. Cuthbert, Pelor, Rao, Zilchus, Fharlanghn

La Grande Marche, ancrée dans les traditions de chevalerie et de justice, s'étend entre les montagnes Lortmils et la forêt Ténébreuse. Ce fief historique, dirigée par sa très Ferme Grandeur, le Commandant de la Grande Marche (guerrier, niveau 15) originellement établi comme un avant-poste militaire de la Kéolande, a évolué vers une autonomie de fait, maintenant des relations de bonne entente mais distante avec son ancien suzerain. La capitale, Crochebutte, est un bastion de l'ordre et de la discipline, reflétant les valeurs strictes et la robustesse de ses fondateurs chevaliers. La société est stratifiée mais juste, avec un fort accent mis sur les valeurs militaires et le mérite, permettant même à la population de choisir son leader parmi l'élite. L'économie locale est renforcée par l'agriculture fertile et l'extraction de ressources minérales, soutenues par une infrastructure défensive impressionnante, conçue pour repousser les menaces externes et maintenir la paix et la stabilité dans la région. La Grande Marche, avec sa riche histoire de résilience et d'indépendance, est un bastion de la culture chevaleresque et de la loi. Les habitants, issus d'une mosaïque de cultures — flannas, suellois, et oeridiens —, ont créé une société où l'honneur et la justice prévalent. Les traditions militaires sont profondément ancrées, chaque citoyen étant potentiellement un défenseur de sa terre, ce qui explique la prédominance des soldats d'infanterie et de cavalerie dans leur armée. La capitale, Crochebutte, située stratégiquement pour surveiller et protéger les frontières contre les incursions, est aussi un centre vibrant de commerce et de diplomatie. Les marchands locaux et étrangers y trouvent un carrefour pour leurs activités, bénéficiant de la protection des chevaliers de la Marche. Le commerce avec les régions voisines enrichit non seulement l'économie locale mais renforce aussi les alliances politiques. *Justice et Discipline* : La société de la Grande Marche met l'accent sur la justice et la discipline, assurant un ordre social stable et une administration équitable des lois.
Gestion des Frontières : La Grande Marche est habile dans la gestion de ses frontières, utilisant des tours de guet et des barrières magiques pour surveiller et protéger efficacement ses frontières contre les menaces externes. *Savoir-Faire Militaire* : Les habitants de la Grande Marche possèdent un savoir-faire militaire exceptionnel, résultat de leur formation rigoureuse et de leur dévotion envers les valeurs chevaleresques.

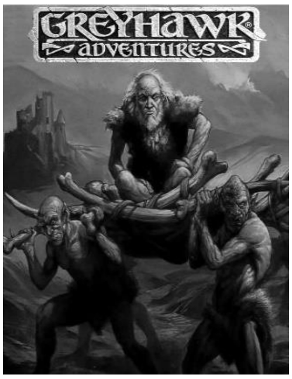
GRAND ROYAUME D'AERDIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (C/M) 7/12
POINTS DE VIE : 1000
EAU : 14 **TERRE** : 20
FEU : 15 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, B, G, H, V (5)
Nbre D'ARMÉES : 12
1 infanterie de Type III (Espions de la Couronne) : 2d10+9
2 Infanteries Type III (Légions d'Ærdie) : 2d10+10
2 Infanteries Type III (Garde Impériale) : 2d12+12
1 Infanterie de Type IV (Archimages du Palais) : 3d8+12
1 Cavalerie Type III (Cavaliers de la Garde Royale) : 2d12+2
1 Artillerie de Type IV (Archers d'élite) : 3d8+8
1 Artillerie de Type IV (Balistes lourdes) : 2d10+12
1 Marine de Type III (Marins royaux) : 2d12+10
2 Unités Aériennes Type IV (Diables Infernaux) : 4d6+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Assauts divins Impitoyable, Blocus, Flexible, Contre attaque, Capture de leader. Fanatique
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortification, champs magiques protecteurs, Soins sur le terrain, Too big to fail, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 70%
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Empire Mineur 5,000,000 habitants
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVII / 272 / 780,000 XP
BASTION : La citadelle de Rauxès
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Produits de luxe, technologies avancées, arts rares
Exportations : Cuivre, argent, or, textiles, gemmes
RELIGION/DIEU : Culte impérial d'Ivid V, culte ancien des Ærdis, Hextor, Nerull,Wee Jas,Tharizdun,Zilchus,Pyremius

Le Grand Royaume d'Ærdie, autrefois une lumière brillante de la civilisation et du Bien, est maintenant un empire enveloppé dans les ombres de la corruption et de la décadence. Son roi, Ivid V, Premier de toute l'Ærdie, etc. (clerc/magicien, niveau 7/12) bien que dément, maintien son emprise ferme sur les nobles et les territoires éloignés grâce à une combinaison de menace, manipulation et surveillance rigoureuse. La capitale, Rauxès, est un symbole de splendeur impériale ainsi que de l'oppression, entourée par les vastes territoires du royaume qui sont gardés par des légions disciplinées et une flotte impressionnante. Malgré son instabilité politique interne, le Grand Royaume reste une puissance redoutable dans la Flannesse, commandant le respect et la crainte de tous ceux qui se trouvent sous son regard. Le Grand Royaume d'Ærdie exerce son influence sur un large éventail de provinces, chacune offrant des ressources vitales pour le maintien de sa prédominance. Les Provinces Australes et Septentrionales, bien que dirigées comme des états quasi-indépendants, restent fermement sous le contrôle de la couronne, avec des gouverneurs locaux qui rendent compte directement au Trône de Malachite. Ces provinces sont essentielles non seulement pour leur production agricole et minérale, mais aussi comme zones tampons contre les menaces externes et bases avancées pour des campagnes militaires. Le système militaire du Grand Royaume est vaste et diversifié, incluant tout, des unités de cavalerie lourde revêtues de mailles aux archers agiles issus de la forêt de Vesve. L'armée, bien que principalement basée autour de la capitale, est déployée à travers le royaume pour maintenir l'ordre et étendre les frontières impériales. Les engagements fréquents avec les forces de la Ligue de Fer au sud et les frictions constantes avec les barons de la côte mettent à l'épreuve la loyauté et la résilience des troupes.

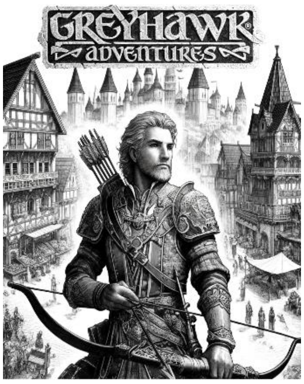
IUZ



FRÉQUENCE : Très Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -5
DIRIGEANT : (Démon) 20
POINTS DE VIE : 600
EAU : 13 **TERRE :** 14
FEU : 14 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, D, I, S, Z (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
2 Infanteries de Magie Type III (Sorciers maléfiques) : 2d8+8
1 Unité Aérienne de Type IV (Démons) : 2d10+10
(1) Volante (Iuz Demi-dieu) 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 82%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades. Capture de leader. Contre-attaque, Horrifiante, Vorace, Brutale, Sanglante, Attaque de panique, Assauts magiques, Mort vivante, Frénésie.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications imprenables, Résistances élémentaires, Régénérante, Incombustible
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 25%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais
TAILLE : Château & Muraille (30,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 80 /160,000 XP
BASTION : Citadelle de Dorakaa
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, artefacts maléfiques, esclaves
Exportations : Terreur, pillage
RELIGION/DIEU : Iuz, Nerull, Hextor,Vecna, Lolth, Orcus

« Les forts devraient exploiter les faibles, car tel est leur droit. La tromperie et la ruse sont les bons outils du souverain éclairé. Iuz, qui est le plus fort et le plus trompeur de tous, est le chef légitime et destiné de tout Tærre. » Iuz règne d'une main de fer sur son territoire depuis Dorakaa, une cité connue pour sa splendeur décadente et ses actes de cruauté. L'influence maléfique de Iuz imprègne la région, rendant les terres entre les collines Hurlantes et le lac de Whyestil notoirement dangereuses et maudites. Son retour au pouvoir a vu une escalade des activités de guerre et de subjugation, marquant un renouveau de l'oppression dans les territoires sous son contrôle. La capitale, Dorakaa, est un centre de pouvoir pour Iuz où ses clercs et mages noirs pratiquent des rites obscurs, et les armées d'humanoïdes et de morts-vivants se préparent pour ses conquêtes incessantes. Le territoire d'Iuz est une mosaïque de terreur où les lois sont dictées par la force brute et la peur, avec peu d'échappatoires pour ceux pris dans ses griffes. Outre les nombreux clercs, voleurs, guerriers, assassins et magiciens maléfiques qui se sont rassemblés sous la bannière sombre d'Iuz, des foules de tribus d'humanoïdes parmi les plus infâmes ont gagné en force et sont prêtes à guerroyer. Des milliers de gobelins, orques et hobgobelins en armes ont été recensés, s'agrégeant au contingent des armées humaines d'Iuz. Iuz, avec son charisme démoniaque et son intelligence supérieure, manipule non seulement ses sujets mais aussi ses ennemis. Sa cour à Dorakaa est un lieu de complots constants, où les traîtres sont monnaie courante et où la loyauté est souvent récompensée par la mort ou la damnation. Les forces armées d'Iuz comprennent des unités spécialisées redoutables, dont des légions d'orques et de hobgobelins hautement entraînées, renforcées par des créatures magiques et des démons invoqués. Ces armées sont prêtes à se lancer dans des campagnes de conquête ou à réprimer toute rébellion dans les régions occupées. Les défenses de Dorakaa sont renforcées par des sorts de protection et des créatures enchantées qui surveillent chaque passage et chaque ombre. Les espions d'Iuz infiltrent les royaumes voisins, semant la discorde et préparant le terrain pour ses futures invasions. En dehors de la guerre et de la domination, le territoire d'Iuz est un centre pour le commerce illicite, notamment en esclaves, en armes et en artefacts interdits. La cité de Dorakaa est un marché noir florissant où tout peut être acheté ou vendu pour le bon prix.

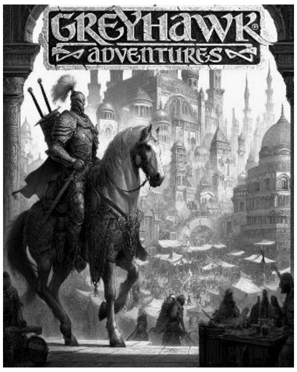
KÉOLANDE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (R) 14
POINTS DE VIE : 450
EAU : 14 **TERRE** : 16
FEU : 10 **AIR :** 8
TRÉSOR : A, Q, V, Z (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
1 Infanterie Type I (Espions royaux) : 1d6+7
1 Infanterie Type I (Légions kéolandiennes) : 1d8+8
1 Infanterie Type II (Gardiens royaux) : 1d8+8
1 Infanterie Type III Type III (Clercs de Zilkus) : 1d12+8
1 Cavalerie Type III (Chevaliers du royaume) : 1d12+8
1 Artillerie Type II (Archers sylvestres) : 1d8+8
1 Marine de Type II (Marins royaux) 1d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 35%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tireur d'élite, Charges de cavalerie Ennemi Favori, Élevé pour la guerre, Martiale, Éternelle, Phalange, Justicier, Fanatique, Brutale, Impitoyable.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications ancestrales, tours de guet magiques, défenseurs des bois, Courageuse, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Petit Royaume (300,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 90 / 175,000 XP
BASTION : Château de Niole Dra
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Tissus raffinés, technologies, chevaux
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, or
RELIGION/DIEU : Culte de Zilkus, Héronéus, Pelor, St. Cuthbert, Ehlonna, Corellon Larethian, Yondalla,

Kéolande, sous le règne sage et juste de son roi actuel, sa Majesté Sans Pareille, le Roi de Kéolande, Seigneur de la Grande Marche, Plar du Stérich ; Protecteur du Sud, etc. (ranger, niveau 14) est un royaume où coexistent harmonieusement humains et demi-humains. Avec des paysages vallonnés et forestiers, La capitale, Niole Dra, est un centre vibrant de commerce et de culture, célèbre pour ses festivités et sa grande hospitalité envers les étrangers. Le royaume valorise la paix et la coopération, mais reste prêt à défendre ses frontières contre toute agression grâce à son armée bien entraînée et ses alliances stratégiques. Les habitants de la Kéolande sont réputés pour leur cavalerie légère employant javelots, arbalètes et lances. Le gros de l'armée se compose de fantassins armés d'armes d'hast et de longues lances, tandis que la noblesse compose la majeure partie de la force de cavalerie lourde. Les troupes levées comprennent généralement de petites compagnies d'elfes, de gnomes, de petites-gens ou de nains. La flotte est vaillante au combat, mais réduite, et les conflits avec les Princes des mers continuent de sévir dans le royaume. Kéolande est célèbre pour ses traditions chevaleresques et son engagement envers la justice et l'honneur. Le royaume possède une riche histoire marquée par des siècles de prospérité et des époques de conflits. Les citoyens de Kéolande jouissent d'une grande liberté sous la gouvernance équilibrée de leur roi, qui a su maintenir l'équilibre entre l'ancienne noblesse et les besoins du peuple. Les festivals et les tournois, souvent organisés dans le royaume, reflètent la richesse culturelle de Kéolande et sont des occasions pour les habitants de célébrer leurs traditions et leur héritage commun.
Sur le plan militaire, le royaume de Kéolande n'est pas seulement défendu par ses chevaliers et ses soldats réguliers ; il bénéficie également de l'appui des nombreux magiciens et clercs qui peuplent ses terres, apportant avec eux une puissance magique significative pour la défense du royaume. Les relations diplomatiques de Kéolande avec les pays voisins sont généralement cordiales, bien que des tensions puissent parfois surgir en raison de son passé impérialiste.

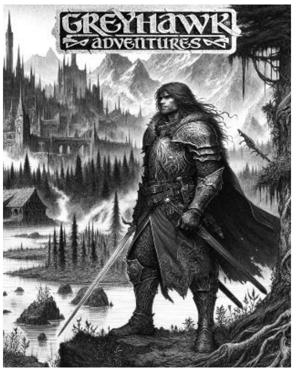
KET



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (C/G) 3/14
POINTS DE VIE : 390
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR :** 10
TRÉSOR : B, I, O, V, W (3)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Gardes d'élite de Ket) : 1d10+5
1 Infanterie Type I (Piquiers du Ket) : 1d8+2
1 Cavalerie Type II (Lanciers mobiles) : 2d8+5
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 79%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, assauts de piquiers, embuscades
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications nomades, tours de guet mobiles, barrages de sable, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (50,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 31 / 60,000 XP
BASTION : Palais de Lopolla
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Textiles, technologies, épices
Exportations : Argent, gemmes, produits artisanaux
RELIGION/DIEU : Panthéon bakluni, Istus, Al'Akbar, Fharlanghn, Geshtai, Xan Yae, Zuoken, Zilchus, Pelor.

Ket dirigé par son Illustre Gloire, Beygraaf de Ket, Bouclier de la Foi Véritable (clerc/guerrier, niveau 3/14) situé à la croisée des cultures orientales et occidentales, est un royaume qui tire sa richesse du commerce et de sa position stratégique comme carrefour entre diverses civilisations. Le beygraaf, leader éclairé, maintien un équilibre délicat entre tradition et innovation, intégrant des éléments de diverses cultures dans sa cour et son armée. L'armée de Ket, variée et bien entraînée, reflète cette diversité, alliant l'efficacité des piques et arbalètes à la mobilité des archers montés et des lanciers. La capitale, Lopolla, est un melting-pot de peuples et de marchandises, faisant de Ket un lieu vibrant d'activité économique et culturelle. Le Ket est l'état frontière des Baklunis et une plaque tournante du commerce entre la Flannesse orientale et le monde extérieur. Pendant de nombreuses décennies il a menacé d'invasion les états oeridiens et suellois alternativement par l'est et par le sud. Malgré cet état de guerre permanent, la contrée a prospéré en raison des échanges commerciaux avec les Paynims, le Tusmit, Ekbir, la Pérennelande, le Bissel et Véluna. Les marchandises de Zeif et de Havreneige passent par Lopolla. Ce mélange de cultures s'étend au peuple lui-même, les kétites étant le produit de souches ethniques mixtes, bien que majoritairement de culture Baklunie. La cour du beygraaf est un étrange pot-pourri d'influences orientales et occidentales. Cette diversité affecte également les militaires, car l'armée de kétites compte une puissante force de piques et arbalètes ainsi qu'une cavalerie légère d'archers et des lanciers mi-lourds. L'armée est bien entraînée, car malgré les liens raciaux et le commerce, les tribus des Paynims ravagent souvent le pays frontalier à l'ouest du Tuflik. *Mobilité des Archers Montés* : Les archers montés de Ket sont hautement mobiles, utilisant leur agilité et leur vitesse pour harceler les ennemis et effectuer des raids éclair. *Formation Militaire Avancée* : L'armée de Ket bénéficie d'une formation militaire avancée, permettant à ses soldats de maîtriser une gamme de compétences tactiques et stratégiques pour répondre à une variété de situations sur le champ de bataille. *Tours de Guet Mobiles* : Ket utilise des tours de guet mobiles pour surveiller les frontières et détecter rapidement toute menace potentielle, offrant ainsi un avantage stratégique sur ses adversaires.

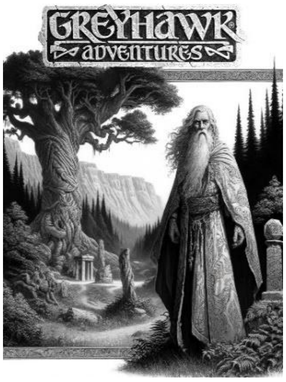
LANDES MAURES



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 300
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 16 **AIR** : 13
TRÉSOR : D, E, O, P, S (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Druides de la lande) : 1d8+2
1 Artillerie Type II (Archers furtifs) : 1d8+2
1 Cavalerie Type I (Cavaliers des neiges) : 1d6+3
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 45%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla des marais, embuscades nocturnes, pièges naturels, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Marais protecteurs, illusions de brume, défenses magiques, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre avec tendances chaotiques
TAILLE : Château & Muraille (25,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 20 / 27.500 XP
BASTION : Forteresse de Dantredun
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, armes, outils
Exportations : Ivoire, cuivre, gemmes
RELIGION/DIEU : Cultes locaux des esprits naturels, Obad-Hai, Ehlonna, Ulaa, Fharlanghn, Wee Jas, Nerull, Olidammara, Istus.

Les Landes Maures, commandée par sa Lumineuse Prépondérance, l'Archibaron des Landes maures (guerrier niveau 12) est un territoire sauvage et mystérieux, sont entourées de conditions naturelles défavorables qui en font une région difficilement accessible. Dantredun, la capitale actuelle après la destruction de Landemaure, reste un bastion de résilience au milieu de la forêt de Flamméale et des marais Glacés. Le climat de la région, influencé par l'activité volcanique et les sources chaudes, crée un environnement unique propice à une faune et une flore abondante mais dangereuses. Les habitants, maîtres de la guérilla et de la survie dans les marais, sont des archers et frondeurs habiles, capables de se défendre contre les nombreuses menaces, y compris les humanoïdes hostiles qui peuplent les montagnes environnantes. La cavalerie, bien que rare, est un atout précieux dans les rares terrains ouverts de la région. Le mystère entoure encore la légendaire Cité des Dieux, supposée cachée quelque part dans l'archibaronnie, ajoutant une couche de mystère et d'attraction pour les aventuriers et les chercheurs de trésors. La société des Landes Maures, quoique isolée, est structurée autour de la figure de l'Archibaron, un dirigeant qui non seulement commande les forces militaires mais sert également de médiateur suprême dans les disputes locales et de protecteur contre les invasions externes. Les citoyens de ce territoire sont fiers de leur autonomie et de leur capacité à subsister dans un environnement si inhospitalier. Ils pratiquent une forme de démocratie directe lors des assemblées annuelles où les chefs de famille se réunissent pour discuter des enjeux majeurs et prendre des décisions collectives. Sur le plan militaire, les Landes Maures sont préparées à des défenses longues et ardues. Leur armée, bien que modeste en nombre, est extrêmement résiliente, spécialisée dans les tactiques de guerre irrégulière qui exploitent le terrain marécageux à leur avantage. Les fortifications de la région ne se limitent pas à des murs ou des tours, mais incluent un réseau complexe de tranchées et de cachettes camouflées prêtes à être utilisées lors d'invasions.

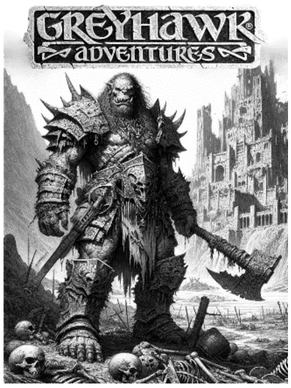
MAISON-HAUTE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (D) 12
POINTS DE VIE : 220
EAU : 12 **TERRE** : 10
FEU : 6 **AIR** : 8
TRÉSOR : B, I, (1)
Nbre D'ARMÉES : 1
Infanterie Type I (Gardiens elfiques) : 1d10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Sortilèges naturels, embuscades forestières, guérilla des vallées, Racines tordues, Glissante
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, sentinelles elfiques, protections druidiques, Végétale, Soins sur le terrain Indétectable Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon neutre
TAILLE : Village & Palais (5,740 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : II / 5 /10.000 XP
BASTION : Fort de Maison-Haute
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Biens de luxe, textiles, outils
Exportations : Or, artefacts elfiques
RELIGION/DIEU : Corellon Larethian, Ehlonna, Obad-Hai, Ulaa, Sehanine Moonbow, Moradin, Yondalla, Fharlanghn.

Maison-Haute est dirigé par le Valeureux Sire, Bailli de Maison Haute (druide, niveau 12) Elle est nichée dans les vallées pittoresques entre la forêt de Vesve et les monts Yatils, sert de carrefour commercial et de bastion fortifié pour la région. Cette ville franche, dominée par une population hautement elfique, est réputée pour sa tranquillité et son harmonie avec la nature environnante. Les hauts elfes, avec une présence significative, cohabitent paisiblement avec les humains et autres races mineures, contribuant à une défense robuste et une culture riche. Le leadership de Maison-Haute est assuré par le Valeureux Sire, un druide de haute sagesse, sous lequel la ville prospère tant économiquement que culturellement. Les défenses naturelles et magiques de la ville, combinées à ses forces militaires stratégiquement diversifiées, en font une forteresse impénétrable face aux menaces extérieures. La stratégie défensive de Maison-Haute est renforcée par ses relations diplomatiques étendues, surtout avec les communautés elfiques et druidiques voisines. Ces alliances renforcent la sécurité de la ville et favorisent un réseau d'échange culturel et économique dynamique à travers la vallée du Quag. La ville, grâce à son accès direct aux ressources naturelles abondantes, notamment l'or, soutient une économie locale florissante. Les artisans et commerçants de Maison-Haute sont connus pour leur expertise, particulièrement dans le travail des métaux précieux et la fabrication d'artefacts magiques, ce qui attire les marchands et les aventuriers de toute la Flannesse. Les festivités locales reflètent la richesse culturelle de la ville, avec des célébrations qui mettent en avant la musique, l'art et l'artisanat elfiques. Les traditions druidiques imprègnent également les pratiques quotidiennes, influençant tout, des techniques agricoles à la gestion des ressources naturelles, créant une symbiose entre la population et son environnement.

MARCHE AUX OSSEMENTS



FRÉQUENCE : Très Rare
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 9
POINTS DE VIE : 320
EAU : 10 **TERRE** : 16
FEU : 16 **AIR** : 9
TRÉSOR : B, D, E, I, S (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type II (Ogre Brutes) : 1d8+6
1 Cavalerie Type I (Orques Montés) : 1d6+5
1 Artillerie Type I (Archers Gnolls) : 1d6+4
(1) Unité Volante Type II (Démons Harpies) 1d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 87%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids nocturnes, embuscades montagneuses, Guérilla. Contre-attaque,
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications rudimentaires, embuscades en territoire montagneux, tactiques de dissimulation, Stupide, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Château & Muraille (30,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 40 / 80,000 XP
BASTION : Castel-Épine
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, fournitures militaires, esclaves
Exportations : Ivoire, cuivre, gemmes
RELIGION/DIEU : Cultes primitifs des humanoïdes, déités de la guerre et du chaos, Erythnul, Gruumsh, Yeenoghu, Baghtru, Luthic, Maglubiyet, Nerull, Tharizdun.

La Marche aux Ossements, un territoire sauvage et impitoyable, est désormais contrôlée par les humanoïdes après une série de batailles sanglantes qui ont vu la chute de son ancienne noblesse. La région, riche en ressources comme l'argent et les gemmes, attire désormais des pillards et des envahisseurs de toutes sortes. Castel-Épine, bien que ravagée, sert de centre de commandement pour les nouveaux maîtres de la région. Les attaques constantes contre les territoires voisins maintiennent la région dans un état de guerre perpétuelle, et les rares survivants humains vivent sous la menace constante de l'asservissement ou pire. Les forces occupantes sont spécialisées dans les embuscades et les tactiques de guérilla, utilisant le terrain accidenté à leur avantage pour surprendre et vaincre les forces mieux équipées mais moins agiles. Demi-humains : rares (gnomes des collines de Silex) Humanoïdes : nombreux (gnolls, ogres, orques)
La situation géopolitique de la Marche aux Ossements rend ce territoire crucial pour les puissances régionales qui cherchent à sécuriser leurs frontières contre les incursions incessantes. Le contrôle des humanoïdes sur la région leur permet non seulement de lancer des raids contre leurs voisins mais aussi d'exploiter les riches gisements miniers pour financer davantage leurs campagnes militaires. Les ressources naturelles, notamment l'ivoire des créatures des montagnes et le cuivre extrait des mines profondes, sont abondantes, alimentant un commerce sombre avec d'autres royaumes qui osent négocier avec ces puissances maléfiques. Le bastion de Castel-Épine, autrefois une magnifique citadelle, est maintenant une forteresse austère, renforcée pour résister aux assauts et servir de point de rassemblement pour les légions de créatures. Les remparts sont gardés par des sentinelles orques et gnolls, tandis que des patrouilles de harpies surveillent les cieux, prêtes à fondre sur les intrus. La stratégie défensive inclut des pièges et des barrages routiers improvisés, rendant toute tentative d'invasion coûteuse et dangereuse.

.

.

GREYHAWK

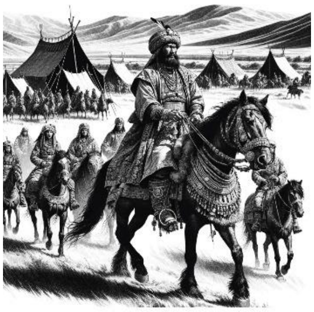
MÉDÉGIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (C) 15
POINTS DE VIE : 450
EAU : 15 **TERRE** : 10
FEU : 10 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, G, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
1 Infanterie Type II (Garde d'élite des clercs) : 1d10+8
1 Infanterie Type III (Inquisiteurs) : 1d12+10
1 Cavalerie Type II (Cavaliers sacrés) : 1d12+10
1 Artillerie Type II (Archers Forestiers) : 1d12+8
1 Artillerie de Siège Type III (Béliers sacrés) : 2d10+9
1 Unité Aérienne Type II (Aigles divins) : 2d6+10
(1) Volante Type III (Dévas célestes) 3d6+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 87%
ATTAQUES SPÉCIALES : sortilèges de bannissement, frappes précises. Sos panthéon. Assauts divins, Fanatique, Éternelle.
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières spirituelles, tours de guet sanctifiées, réseaux de sentinelles cléricales, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 120 / 240,000 XP
BASTION : Cathédrale de Rel Astra
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Minerais, technologies, art religieux
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, reliques sacrées
RELIGION/DIEU : Culte du Dieu unique de la Médégie, Hextor, Pholtus, St. Cuthbert, Nerull, Boccob,

La Médégie, dirigée depuis la majestueuse cathédrale de Rel Astra, est un pouvoir clérical influent dans la région. Son Equitable Némésis, le Saint-Censeur de la Médégie (clerc niveau 15) à la fois guide spirituel et dirigeant absolu, maintien un régime austère et rigoureux, axé sur l'expansion de l'influence cléricale à travers la force militaire et la diplomatie. Les terres de Médégie, particulièrement fertiles et riches en ressources, sont défendues par une armée bien entraînée et spirituellement motivée. Les clercs, outre leurs rôles religieux, agissent souvent comme officiers, renforçant les rangs avec leur ferveur divine. Le contrôle strict sur la population et les actions agressives contre les communautés demi-humaines et humaines voisines ont cimenté une réputation de crainte et de respect autour de cette théocratie. La forêt de Grand-Bois, à la fois bénie et maudite, est un lieu de conflits constants avec les elfes, tandis que les zones périphériques voient des escarmouches fréquentes avec les forces de Flannesse, tous résistant aux ambitions expansionnistes de Médégie. La Médégie s'étend aussi à des activités plus subtiles pour asseoir son contrôle. L'espionnage et la diplomatie jouent un rôle crucial, notamment à travers les missions secrètes menées par les Inquisiteurs, qui cherchent à éradiquer l'hérésie et à sécuriser les allégeances politiques au sein et autour des frontières. Les richesses accumulées par l'épiscopat grâce au commerce et aux pillages permettent un financement robuste de projets d'infrastructure et de développement militaire, consolidant ainsi sa puissance régionale. La vie quotidienne sous le Saint-censeur est marquée par une observance religieuse stricte. Les habitants sont soumis à des lois sévères qui régulent non seulement leur conduite mais aussi leur foi. Les sanctions pour les transgressions sont sévères, allant de la pénitence publique à des peines plus drastiques pour les fautes plus graves. Cette discipline rigide est maintenue par un réseau dense de clercs et de fonctionnaires laïques, chacun jouant son rôle pour garder la société alignée avec les doctrines du Saint-censeur.

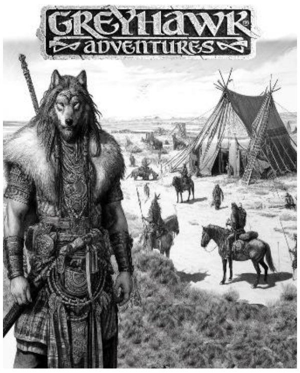
NOMADES DES STEPPES



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (G) 11
POINTS DE VIE : 355
EAU : 13 **TERRE** : 17
FEU : 11 **AIR** : 14
TRÉSOR : C, H, T, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type II (Chiens de Guerre) : 1d8+10
1 Cavalerie Type II (Cavaliers des steppes) : 1d12+12
1 Unité Aérienne Type II (Aigles des steppes) : 2d8+10
(1) Volante Type III (Griffons des Steppes) 2d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 77%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids éclairs, Charge de cavalerie, pièges nomades Contre-attaque,
DÉFENSES SPÉCIALES : Mobilité extrême, dissimulation dans les steppes, tactiques de guérilla, Stupide
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Neutre avec tendances chaotiques
TAILLE : Forteresse / Conté (50,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 75 / 150,000 XP
BASTION : Campement mobile de l'ataman
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, textiles, produits manufacturés
Exportations : Fourrures, chevaux, artefacts nomades
RELIGION/DIEU : Cultes animistes et esprits de la steppe, Obad-Hai, Fharlanghn, Ehlonna, Kord, Ulaa, Istus, Beory, Geshtai.

Les Nomades des Steppes conduit par sa Formidable Noblesse, ataman du Peuple, chef des Chiens de Guerre (guerrier niveau 11) habitent un territoire aride, changeant de campement au gré des saisons et des ressources disponibles. Leur société est structurée autour de la famille étendue et des alliances entre clans. Chaque clan est dirigé par un chef, avec l'ataman comme leader suprême. Ils sont renommés pour leur habileté équestre, capable de parcourir de longues distances à grande vitesse, ce qui leur donne un avantage tactique dans les raids et les conflits. La société des Nomades des Steppes valorise la bravoure et les compétences martiales, formant des guerriers dès leur plus jeune âge. Les femmes, bien que moins nombreuses au combat, jouent un rôle crucial dans la gestion des campements et la préservation des traditions culturelles. Leurs compétences de survie sont inégalées, adaptées à un environnement difficile qui exige une grande mobilité et une connaissance approfondie du terrain. Les Nomades des Steppes sont adaptés à un style de vie itinérant, où chaque membre de la tribu est polyvalent, pouvant à la fois chasser, guerroyer, et soutenir le groupe. Leurs tentes, facilement montables et démontables, leur permettent de se déplacer rapidement pour suivre les troupeaux ou éviter les conflits. Leur économie est basée sur le troc, les raids et un peu d'agriculture nomade lorsqu'ils séjournent dans des régions propices. La religion des Nomades des Steppes est animiste, centrée sur le culte des esprits de la nature et des ancêtres. Ils croient en une harmonie nécessaire avec le monde qui les entoure, ce qui influence grandement leur manière de guerroyer, utilisant le terrain à leur avantage sans jamais le détruire. Des cérémonies et rituels sont fréquemment pratiqués pour s'assurer la faveur des esprits avant un grand raid ou durant des périodes de crise. Stratégiquement, ils exploitent leur connaissance du terrain pour mener des embuscades ou éviter l'ennemi, utilisant des tactiques de harcèlement qui les rendent insaisissables. Les guerriers sont particulièrement habiles à combattre à cheval, rendant les attaques rapides et foudroyantes avant de se dissiper dans l'immensité des steppes.

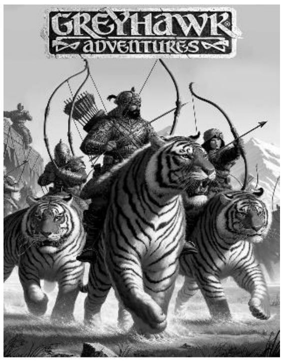
NOMADES DU LOUP



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (I/G) 5/12
POINTS DE VIE : 430
EAU : 9 **TERRE** : 16
FEU : 10 **AIR** : 14
TRÉSOR : C, S, U, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
1 Infanterie Type II (Chiens de Guerre) : 1d10+8
1 Cavalerie Légère Type I (Éclaireurs des prairies) : 1d8+8
1 Cavalerie Type II (Cavaliers loup) : 1d12+8
1 Unité Aérienne Type I (Aigles de guerre) : 1d6+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 68%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, embuscades des steppes, Attaque éclairée, Horde sauvage, Brutale, Sanglante
DÉFENSES SPÉCIALES : Contre attaque, camouflage des steppes, Stupide, Courageuse
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Neutre avec des tendances chaotiques
TAILLE : Citadelle & Donjon (85,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 50 / 100,000 XP
BASTION : Forteresse d'Éru Tovar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux, textiles, armes
Exportations : Fourrures, cuivre, artisanat nomade
RELIGION/DIEU : Culte du loup, Obad-Hai, Kord, Fharlanghn.

Les nomades du Loup sont gouverné par l'Intrépide Chef de meute, Tarkhan de tous les Wegwiurs; Commandeur de la Horde Implacable (illusionniste/guerrier niveau 5/12) Éru Tovar, la capitale des Nomades du Loup, est un mélange de campement traditionnel et de structure permanente, reflétant une transition vers des formes de vie plus sédentaires tout en conservant la mobilité culturelle de leur peuple. La société des Nomades du Loup est fortement influencée par les liens familiaux et claniques, avec un grand respect pour les anciens et les guerriers. Leur économie repose sur le commerce avec les régions avoisinantes ainsi que sur l'élevage et la chasse, adaptés à leur environnement de steppe et de toundra. Les compétences en combat et en survie sont hautement valorisées, et les jeunes membres de la tribu sont entraînés dès leur plus jeune âge à monter à cheval, à tirer à l'arc, et à se déplacer silencieusement sur de vastes étendus. La légende des loups, tantôt protecteurs tantôt guides spirituels, imprègne leur folklore et leur pratique religieuse, conférant au peuple une aura mystique et une féroce réputation de combattants indomptables. Les Nomades du Loup maintiennent une tradition guerrière rigide où le prestige est souvent gagné par la performance au combat. Leur société est structurée autour de la force et de l'habileté, avec des chefs militaires respectés pour leur bravoure et leur intelligence tactique. Les compétences de survie sont essentielles dans la vie quotidienne, car le territoire qu'ils parcourent peut-être aussi hostile que riche en ressources L'économie des Nomades du Loup est principalement basée sur le pastoralisme, avec une importance particulière accordée à l'élevage de chevaux et de moutons. Ils pratiquent également le troc avec les peuples voisins, échangeant des fourrures et du cuivre contre des produits métalliques, des tissus, et d'autres nécessités non disponibles localement. Les marchands qui parcourent ces régions doivent être prêts à négocier avec des guerriers aussi compétents en commerce qu'en combat. Le potentiel militaire des Nomades du Loup est renommé pour sa cavalerie légère, capable de raids rapides et de retraites tout aussi soudaines, exploitant l'immensité de leurs terres pour fatiguer les ennemis moins mobiles. Les Chiens de Guerre, fantassins d'élite, complètent ces forces montées en s'engageant dans des combats rapprochés et en exécutant des Embuscades stratégiques dans les régions plus densément boisées ou montagneuses.

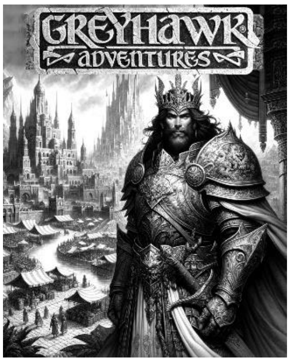
NOMADES DU TIGRE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (I/G) 3/11
POINTS DE VIE : 400
EAU : 12 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR** : 13
TRÉSOR : B, G, Q, U (3)
Nombre d'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Légère Type II (Piquiers nomades) : 1d10+8
1 Infanterie Type III (Éclaireurs montés) : 1d12+10
1 Cavalerie Type II (Explorateurs rapides) : 1d8+9
1 Cavalerie Type III (Cavaliers de chasse) : 1d12+12
(1) Cavalerie Type III (Archers sur Tigres Géants) 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 69%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids éclairs, Embuscades, Tireur d'élite, Attaque éclairée, Horde sauvage, Brutale, Sanglante
DÉFENSES SPÉCIALES : Mobilité tactique, camouflage, fortifications mobiles, Stupide, immunisée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Neutre avec tendances chaotiques
TAILLE : Citadelle & Donjon (70,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 80 / 160,000 XP
BASTION : Forteresse de Yécha
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, tissus, denrées alimentaires
Exportations : Fourrures, argent, gemmes
RELIGION/DIEU : Obad-Hai, Kord, Fharlanghn, Ehlonna, Beory, Ulaa, Istus, Geshtai.

Les Nomades du Tigre dirigés par l'Invincible Seigneur Tigre, Ilkhan des hordes Chakyiks (illusionniste/guerrier niveau 3/11), résolument attachés à leur indépendance, parcourent les vastes prairies au-delà des monts Yatils. La capitale, Yécha, est un centre névralgique pour le commerce et les affaires culturelles de la tribu, mais également un point de rassemblement pour les guerriers avant les raids ou en défense contre les invasions. Les traditions guerrières du peuple Chakyik valorisent l'agilité et la maîtrise de la cavalerie légère, utilisant largement les arcs et les lances. Leur société est marquée par un fort sentiment de liberté et une hiérarchie basée sur le mérite et les exploits au combat. Les Chakyiks sont non seulement des maîtres de la guerre à cheval mais aussi des gardiens des traditions anciennes, respectant les esprits de la nature qui, selon eux, régissent les vastes steppes. Leur mode de vie nomade les rend particulièrement adaptables et résilients face aux adversités, qu'elles proviennent de la nature ou de conflits avec les tribus voisines ou les royaumes frontaliers. La société des Nomades du Tigre est structurée autour de la famille élargie et du clan, avec des liens de loyauté et d'honneur qui transcendent souvent les frontières politiques. Chaque clan est dirigé par un khan, qui prend des décisions en concertation avec les anciens et les chamans. Ces derniers jouent un rôle crucial dans la médiation entre le monde spirituel et le monde terrestre, organisant des rituels qui sont essentiels à la vie quotidienne et à la cohésion du clan. Les jeunes Chakyiks sont élevés dans le respect des traditions guerrières, apprenant à monter à cheval presque avant de marcher. Ils sont initiés aux techniques de chasse et de combat dès leur jeune âge, ce qui les prépare à rejoindre les rangs des cavaliers de leur clan. Les femmes, tout aussi respectées que les hommes, participent également aux défenses et aux raids, certaines atteignant des statuts de légende dans la manipulation de l'arc et de la lance. Les conflits avec les Nomades du Loup, leurs cousins de l'est, sont fréquents mais régis par un code de l'honneur qui interdit certaines brutalités et garantit le respect des prisonniers et des civils. Cependant, lorsqu'il s'agit de défendre leurs terres ou de répondre à l'appel du chef de meute, les Chakyiks peuvent se montrer impitoyables et déterminés, faisant preuve d'une stratégie de guerre sophistiquée adaptée à leur environnement ouvert.

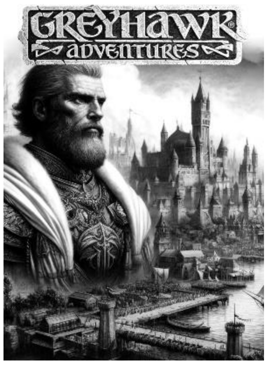
NYROND



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 16
POINTS DE VIE : 650
EAU : 14 **TERRE :** 18
FEU : 8 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, G, H, V, Z (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
1 Infanterie Légère Type I (Éclaireurs des collines) : 1d8+6
2 Infanterie Type II (Gardes d'élite royaux) : 1d12+8
1 Infanterie Type III (Prêtres de l'ordre royal) : 2d12+6
1 Infanterie Magique Type IV (Mages de la cour) : 2d10+10
1 Artillerie Type II (Archers d'élite) : 1d12+12
2 Cavaleries Type II (Chevaliers de Nyrond) : 1d12+8
1 Cavalerie Légère Type II (Hussards légers) : 2d8+10
1 Marine Type III (Marins Nyrondiens) : 2d+12
1 Unité Aérienne Type IV (Griffons du roi) : 3d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 39%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tireur d'élite, Charges de cavalerie Ennemi Favori, Élevé pour la guerre, Martiale, Éternelle, Phalange, Justicier, Fanatique, Brutale, Impitoyable. Blocus
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications avancées, tours de guet, Armure Lourde, Moral élevé, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal bon
TAILLE : Royaume Gigantesque (1,375,000+ Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 196 / 395,000 XP
BASTION : Rel Mord
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, technologies avancées, épices
Exportations : Denrées alimentaires, textiles, cuivre, argent, gemmes
RELIGION/DIEU : Heironeous, Pelor, St. Cuthbert, Fharlanghn, Zilchus, Moradin, Corellon Larethian, Ulaa.

Nyrond est un royaume prospère et puissant, situé au cœur de la Flannesse, connu pour sa force militaire et son influence politique. La capitale, Il est gouverné par son Auguste suprématie, le roi du Nyrond; duc des collines de Silex; Maître Suprême de tous les Ærdis, etc. (guerrier niveau 16) Rel Mord, abrite le palais royal et est un centre vibrant de commerce et de culture. Le royaume est défendu par une armée bien entraînée et diversifiée, comprenant des unités spéciales de demi-humains. Historiquement, Nyrond a joué un rôle crucial dans la défense des nations civilisées contre les menaces extérieures, notamment le Grand Royaume. Sous le règne éclairé du Roi Dustan I, le royaume a renforcé ses liens diplomatiques et commerciaux, favorisant une période de paix relative et de prospérité économique. Nyrond continue de maintenir de fortes alliances avec ses voisins et joue un rôle central dans les affaires politiques de la région. De fortes garnisons de l'armée de Nyrond tiennent les positions stratégiques pour secourir l'Almor ou l'Arbonne en cas de besoin. En plus des forces humaines, Nyrond dispose de troupes spéciales de demi-humains éclaireurs. En cas de besoin, un pacte permet de recourir au soutien d'Urnst (comté et duché) et autres. La cavalerie lourde et les fantassins lourds du Nyrond forment l'ossature de l'armée du Royaume, assistés par un petit nombre d'archers et de chasseurs d'infanterie légère. Le pays possède une riche diversité de population, comprenant des humains, des elfes, des nains, des gnomes, des demi-elfes et des demi-orques, avec une grande variété de langues et de religions. Le royaume possède une armée bien entraînée, avec une forte présence de cavalerie lourde, d'infanterie lourde et d'archers, soutenue par des troupes demi-humaines spécialisées. Le système judiciaire comprend des magistrats chargés de traiter les affaires civiles et criminelles, avec des peines variant en fonction de la gravité des crimes commis.

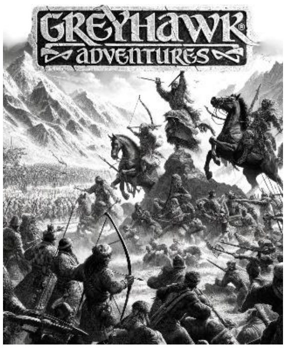
ONOUAILLES (F)



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 280
EAU : 15 **TERRE** : 10
FEU : 4 **AIR** : 6
TRÉSOR : C, E W (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type I (Conscrits) : 1d6+3
1 infanterie Type II (Éclaireurs nains) : 1d8+2
1 Marine Type II (Patrouille maritime) : 1d8+3
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 85%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manœuvres de guérilla maritime, stratégies de siège Attaque éclairée, alliances tactiques
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications portuaires, tactiques de défense navale, systèmes d'alerte rapide
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Château & Muraille (25 000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 21 / 28,000 XP
BASTION : Scant
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, bois, équipement militaire
Exportations : Platine, gemmes
RELIGION/DIEU : Culte des Anciens Nains, Heironeous, Moradin, Fharlanghn, Ulaa, Trithereon, Ehlonna, Zilchus, St. Cuthbert.

Onouailles, autrefois un humble fief sous la tutelle de l'herzog de la Province Australe, s'est émancipé sous le climat oppressif du Grand royaume, donnant naissance à un fervent esprit de rébellion. Cette transformation a culminé avec la fondation de la Ligue de Fer en 447 AC, unissant Onouailles avec d'autres états et entités demi-humaines sous un pacte de soutien mutuel et de coopération économique et militaire. Aujourd'hui c'est sa Noble Autorité, le Szek d'Onouailles (guerrier niveau 12) qui le dirige. Le port principal de Scant, capitale de l'Onouailles, joue un rôle crucial dans la défense maritime de l'état grâce à ses fortifications avancées et à son armée composée principalement de conscrits en temps de guerre. Les nains locaux, spécialistes en éclaireurs, et les patrouilles maritimes formées de marins aguerris garantissent la sécurité contre les raids incessants du herzog. La bataille des Mille bannières, un conflit clé dans l'histoire de Onouailles, illustre leur capacité à lever des défis monumentaux grâce à des stratégies ingénieuses et une solidarité indéfectible avec leurs alliés de la Ligue. État Libre (membre de la Ligue de Fer) La société d'Onouailles est marquée par une solidarité communautaire qui se manifeste tant dans les efforts de guerre que dans les activités quotidiennes. Les citoyens, bien que principalement des pêcheurs, des artisans et des marchands, sont rapidement mobilisables en cas de nécessité, formant une milice citoyenne capable de répondre efficacement aux invasions ou aux raids. En outre, l'économie d'Onouailles bénéficie grandement des ressources naturelles uniques telles que le platine et les gemmes, attirant le commerce et investissant dans la fortification continue de Scant. Cette richesse minérale permet non seulement de financer la défense, mais aussi de soutenir les infrastructures et le développement social. *Infiltration Naine* : Les éclaireurs nains d'Onouailles peuvent être envoyés en missions d'infiltration derrière les lignes ennemies pour recueillir des renseignements, semer la confusion et saboter les opérations adverses. Leur connaissance experte du terrain et leur capacité à se déplacer discrètement en font des agents idéaux pour des missions de reconnaissance et de perturbation.

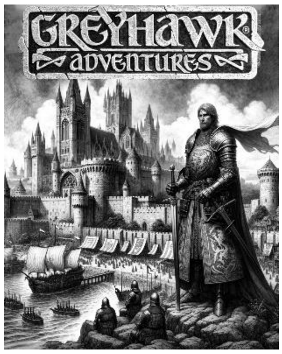
PAVOISIE (F)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (G/C) 7/10
POINTS DE VIE : 500
EAU : 13 **TERRE** : 11
FEU : 7 **AIR** : 6
TRÉSOR : B, F, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
1 Infanterie Type II (Chevaliers du saint Pavois) : 1d8+6
1 Cavalerie Type III (Chevaliers nobles) : 1d12+10
1 Artillerie Type I (Balistes de défense côtière) : 1d6+8
1 Unité Aérienne Type I (Éclaireurs célestes) : 1d8+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Attaques éclairées renforcées, Charge de cavalerie, alliances militaires étendues
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications d'Admonfort, ordre de chevaliers dédiés, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal bon
TAILLE : Citadelle & Donjon (60 000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 50 / 95,000 XP
BASTION : Admonfort
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, matériel de guerre, nourriture
Exportations : Denrées alimentaires
RELIGION/DIEU : Culte des Chevaliers du Saint Pavois, St. Cuthbert, Pelor, Rao, Fharlanghn, Zilchus, Ulaa, Ehlonna.

La Pavoisie, un état de nobles guerriers situé au nord de Nyr Dyv, est dirigée par Sa Très Honorable Seigneurie, le Comte de Richemur, un chevalier commandeur de grande vaillance. Avec une population concentrée principalement autour de sa capitale fortifiée, Admonfort, la Pavoisie est une société militarisée, formée en réponse à la menace des Royaumes Brigands. La région, célèbre pour ses denrées alimentaires de qualité, joue un rôle crucial dans la défense régionale grâce à son emplacement stratégique sur une île importante, rendant Admonfort un bastion quasi imprenable.
Sa Très Honorable Seigneurie, le Comte de Richemur; Chevalier Commandeur de la Pavoisie (clerc/guerrier niveau 7/10) dirige un ordre de chevaliers religieux, les Chevaliers du saint Pavois, qui sont le cœur battant de l'armée. Ces chevaliers sont non seulement des combattants féroces mais aussi des protecteurs de la foi, impliqués dans toutes les grandes décisions politiques et militaires. La Pavoisie bénéficie du soutien de la Furyondie et d'Urnst, attirant des ressources et des renforts qui renforcent sa position dans la Ligue de Fer.
Sous la gouvernance du Comte, la Pavoisie a développé une série d'alliances avec les états voisins, permettant une coordination défensive et offensive efficace contre les ennemis communs. Malgré les défis constants posés par la Société cornue, la Pavoisie maintien une défense robuste grâce à ses fortifications côtières et à la bravoure de ses chevaliers, prêts à défendre leur terre contre toute intrusion. La Pavoisie, avec ses traditions profondément ancrées dans la chevalerie et la défense commune, valorise la formation militaire dès le plus jeune âge, assurant ainsi que chaque citoyen est prêt à prendre les armes en cas de menace. La capitale, Admonfort, n'est pas seulement une forteresse mais aussi un centre vibrant de culture et de foi, où les cathédrales et les écoles militaires côtoient des marchés florissants et des ateliers d'artisans. Cette richesse culturelle renforce le moral des Pavoisiens et leur engagement envers leur nation. En période de paix, le Comte de Richemur encourage le développement agricole et commercial pour assurer l'autosuffisance de la Pavoisie. Les festivals et les tournois sont fréquemment organisés pour célébrer les traditions locales et maintenir les compétences martiales des chevaliers à leur apogée.

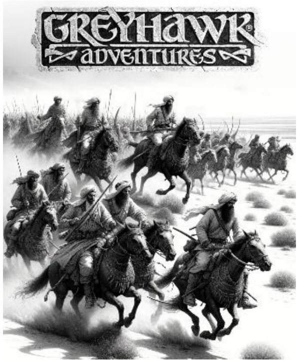
PÉRENNELANDE



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (R) 15
POINTS DE VIE : 350
EAU : 13 **TERRE** : 12
FEU : 6 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, V, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type I (Piquiers) : 1d6+6
1 Infanterie Type III (Montagnards avec armes d'hast) : 1d10+9
1 Infanterie Type IV (Géants avec haches et fléaux) : 2d8+6
1 Marine Type II (Marine de Guerre) : 1d8+6
1 Cavalerie Type III (Cavalerie d'archers lourds) : 1d10+5
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Horde sauvage, Charge de Cavalerie, embuscades, Brutale, Phalange, Amphibie
DÉFENSES SPÉCIALES : Armure Lourde, garnisons permanentes, Tenir la ligne, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Grande Ville & Château (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 60 / 120,000 XP
BASTION : Schwarzenbruin
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Équipements militaires, denrées alimentaires
Exportations : Cuivre, mercenaires
RELIGION/DIEU : Culte des Anciens Montagnards, Fharlanghn, Obad-Hai, Ulaa, Pelor, St. Cuthbert, Ehlonna, Moradin, Beory

La Pérennelande, jadis un ensemble de tribus belliqueuses dans les Monts Yatils, est devenue une confédération robuste grâce à l'unification des clans sous la bannière de la tribu de Pérenne en 400 AC. Sa Gravité, le Voormann de toute la Pérennelande (Ranger niveau 15) dirige la nation avec une main ferme mais juste, soutenu par un conseil de chefs de clan. Ce gouvernement unique assure que même si le pouvoir du Voormann est limité, il est efficace lorsqu'il s'agit de prendre des décisions rapides en temps de crise. Confédération des Cantons La capitale, Schwarzenbruin, est un centre névralgique pour le commerce et la défense, surtout avec sa cavalerie réputée et ses mercenaires demandés dans toute la région. Les forces de Pérennelande sont connues pour leur discipline et leur capacité à être mobilisées rapidement pour défendre la nation contre toute incursion. La stratégie défensive de Pérennelande inclut également une surveillance minutieuse des frontières et une flotte de navires de guerre qui maintien une présence dominante sur le lac Quag, protégeant les voies commerciales et dissuadant les menaces potentielles.
La robustesse militaire de la Pérennelande est complétée par une diplomatie active, forgeant des alliances avec les états voisins tels que Véluna et la Furyondie. Ces alliances ne se limitent pas à la simple coopération militaire mais s'étendent également au commerce, permettant à la Pérennelande d'exporter ses précieux mercenaires ainsi que le cuivre extrait Localement, renforçant son économie. Le Voormann, conscient de l'importance de la stabilité régionale, joue un rôle clé dans les négociations, assurant que la Pérennelande reste un partenaire respecté et influent dans la politique régionale.
Assauts Amphibies : La Pérennelande utilise sa flotte de navires de guerre non seulement pour protéger ses voies commerciales, mais aussi pour mener des assauts amphibies sur les côtes ennemies. Ces attaques surprises peuvent être dévastatrices, car les troupes pérennelandaises débarquent rapidement et lancent des assauts coordonnés sur les villes côtières ou les positions ennemies le long des rivières et des lacs.

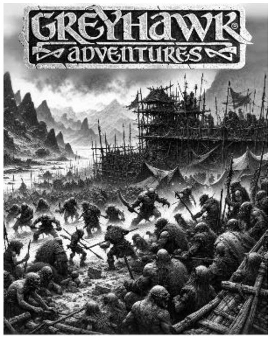
PLAINES DES PAYNIMS



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 450
EAU : 8 **TERRE** : 16
FEU : 14 **AIR** : 7
TRÉSOR : A, G, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
3 Infanteries Type I (Infanterie mobile) : 1d6+5
1 Cavalerie Type I (Éclaireurs à cheval) : 1d6+4
2 Cavaleries Type I (Cavaliers avec lances) : 1d8+4
3 Cavaleries Type II (Cavaliers arcs) : 1d10+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids rapides, tactiques de guérilla, Charge de Cavalier, Attaque éclairée, Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Mobilité élevée, tactiques de fuite et d'évasion, camouflage dans les steppes, Stupide
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : neutre Chaotique
TAILLE : Grand Royaume (500,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 85 / 170.000 XP
BASTION : Non applicable (nomades) (4)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Peu ou aucune, auto-suffisants
Exportations : Services mercenaires, artisanat nomade
RELIGION/DIEU : Cultes animistes et esprits de la steppe, Istus, Geshtai, Al'Akbar, Fharlanghn, Obad-Hai, Beory, Xan Yae, Zuoken.

Les vastes Plaines des Paynims sont habitées par des tribus nomades baklunis qui migrent à travers les steppes arides et les régions plus hospitalières selon les saisons. Ces tribus, dirigées par des nobles tels que des émirs, khans, et padischahs, sont redoutées pour leur habileté à manœuvrer rapidement dans les vastes étendus ouvertes. Les cavaliers, principalement armés d'arcs courts en corne et d'épées courbes légères, sont spécialisés dans les raids à grande vitesse et les tactiques de guérilla qui ont maintes fois repoussé les tentatives d'invasion de puissances extérieures telles que la Furyondie et le Ket. La société des Paynims, bien que principalement autonome et isolée, participe occasionnellement au commerce régional, offrant leurs services en tant que mercenaires. Ces guerriers nomades sont non seulement des experts en combat monté mais également des tacticiens avertis, utilisant le terrain des steppes à leur avantage pour tendre des embuscades ou pour se dissimuler des forces ennemies. Leur mode de vie flexible et adaptable leur permet de prospérer dans des conditions souvent impitoyables, préservant leur culture et leur indépendance face à un monde en constante évolution. Les tribus des Plaines des Paynims sont également connues pour leur profonde connexion avec l'environnement naturel, ce qui influence grandement leurs croyances et pratiques religieuses. Les cultes animistes et les esprits de la steppe jouent un rôle central dans leur quotidien, guidant les décisions des tribus de la saison des pluies aux périodes arides. Cette spiritualité renforce la cohésion sociale et aide à maintenir l'ordre dans une société sans frontières fixes ni structure politique centralisée.
Les compétences en survie des Paynims sont exceptionnelles, leur permettant de naviguer à travers des territoires vastes et souvent hostiles avec une efficacité remarquable. Ils utilisent des techniques traditionnelles transmises de génération en génération pour trouver de l'eau et des abris, chasser le gibier et reconnaître les plantes utiles pour la nourriture et la médecine. *Tempête de Sable* : Les forces du royaume peuvent déclencher une tempête de sable magique, réduisant la visibilité et affaiblissant les attaques ennemies.

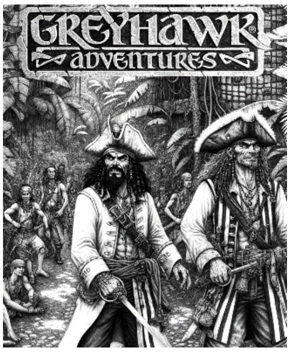
POMARJ



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 16
POINTS DE VIE : 480
EAU : 15 **TERRE** : 12
FEU : 13 **AIR** : 8
TRÉSOR : A, F, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type II (Orques) : 1d8+10
1 Cavalerie Type I (Gobelins montés) : 1d8+6
1 Unité Aérienne Type III (Démons alliées) : 2d8+7
(1) Infanterie Type IV (Géants et Trolls des collines) 2d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids éclairs, embuscades, sapes, Horde sauvage, Contre-attaque, Frénésie, Sanglante, Barbare Justicier, impitoyable Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, tours de guet, pièges dans les montagnes, Stupide
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais
TAILLE : Forteresse / Conté (45,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 60 / 120,000 XP
BASTION : Forteresses montagneuses (3)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, nourriture, mercenaires
Exportations : Argent, électrum, or, gemmes
RELIGION/DIEU : Cultes tribaux divers, adoration des chefs de guerre, Gruumsh, Maglubiyet, Erythnul, Luthic, Yeenoghu, Baghtru, Nerull, Pyremius

La péninsule du Pomarj, autrefois une mosaïque de micro-états sous la protection du prince d'Ulek, est maintenant dominée par des tribus d'orques, de gobelins, et d'autres humanoïdes. Le Pomarj reste un point chaud de conflit, ses occupants continuant à menacer les régions voisines tout en fortifiant leur propre territoire. Cette riche péninsule était à l'origine un groupe de micro-états sous la protection du prince d'Ulek. Insatisfaits de ce statut, les nobles de cette région renièrent leur serment et chassèrent les garnisons des châteaux du souverain, en s'en emparant. Pendant plusieurs décennies, le Pomarj prospéra sous cette nouvelle liberté, les mines dans le Drachensgrab et le commerce maritime enrichissant aussi bien les nobles que les gens du commun. Toutefois, pendant les guerres de la Haine (498-510 AC), les états combinés d'Ulek, avec la coopération de Véluna et les demi-humains des collines de Kron, brisèrent le pouvoir des hordes jebli et euroz qui étaient nichés dans les monts Lortmils et tentaient de s'étendre dans les terres aux alentours. Ces humanoïdes furent finalement chassés et dispersés, certains fuyants dans le nord vers les monts Yatils, mais la plupart (dotés de chefs plus sages) se dirigeant vers la forêt des Murmures puis dans les rudes montagnes du Pomarj. Les humains résidant sur place étant faibles et indolents, les envahisseurs frappèrent vite, capturèrent les places fortes et s'établirent en maîtres de la péninsule entière. Des humains renégats aident sans aucun doute ces envahisseurs, avec l'appui de mercenaires enrôlés et payés avec l'or des mines de Stoneheim ainsi que les pierres lunaires et le quartz fumé des hauts pics. Une armée de libération constituée de nains et d'hommes du Prince traversèrent le fleuve Joyau mais furent repoussés après une féroce bataille sous les collines à Pâturages.
Folie des Miroirs : Les gobelins shamans alliés peuvent créer une illusion de multiples reflets, confondant les ennemis en leur faisant croire à des troupes doublées et les égarant loin des positions défensives du royaume.

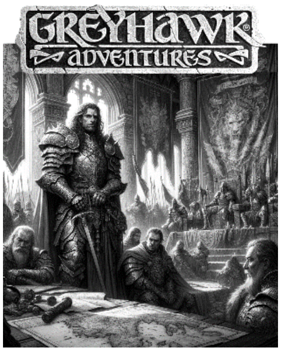
PRINCES DES MERS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 17
POINTS DE VIE : 380
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 12 **AIR** : 7
TRÉSOR : A, F, S, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Marine Type II (Navires rapides de corsaires) : 1d10+8
1 Marine Type III (Navires de guerre) 1d12+10
1 Infanterie Type II (Marins d'assauts) : 1d10+8
1 Cavalerie Type I (Patrouilleurs côtiers) : 1d8+6
(1) Marine Type IV (Sea dragon Léviathan) 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 25%
ATTAQUES SPÉCIALES : Abordages, barrages de canon, tactiques de navigation expertes, Amphibie Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications portuaires, navires de guerre bien armés, réseaux d'alerte maritime
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Chaotique
TAILLE : Citadelle & Donjon (100,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 73 / 145,000 XP
BASTION : Monmourg
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Équipement naval, denrées exotiques, esclaves
Exportations : Bois rares, épices, ivoire, or
RELIGION/DIEU : Cultes maritimes divers, déification de héros légendaires, Procan, Osprem, Zilchus, Olidammara, Umberlee, Norebo, Boccob, Pyremius.

Sous le règne de Sa Royale Altitude, le Prince de Monmourg, les Princes des Mers Capitaine de toutes les Flottes ; etc. (guerrier niveau 17) ont évolué d'une bande de corsaires redoutés à une puissance maritime et commerciale influente. Originellement connus pour leurs actes de piraterie le long de la mer d'Azur et la baie de Jeklea, ces maraudeurs ont su transformer leur agressivité en une entreprise lucrative, se concentrant sur le commerce des ressources exotiques de la jungle de l'Amédio. Monmourg, leur capitale, est devenue un centre vibrant de commerce maritime et un bastion de la puissance navale. Avec le temps, les Princes des Mers ont consolidé leur domination en établissant des bases terrestres substantielles qui surpassent maintenant en importance leurs foyers insulaires. Bien que toujours prêts à défendre leur souveraineté avec une petite mais efficace armée, leur focus a glissé vers des activités commerciales, marquant leur transition de pillards à marchands. Toutefois, la pratique de l'esclavage demeure un point noir sur leur réputation, suscitant des critiques internationales, particulièrement de la Franche-Terre. La résistance interne de l'aristocratie maritime complice complique les efforts du prince pour réformer ces pratiques. Le Prince de Monmourg, bien qu'il souhaite ardemment abolir l'esclavage, se heurte à des obstacles considérables de la part de ses pairs qui craignent que de telles réformes ne menacent leur prospérité économique, solidement ancrée dans le travail forcé. Dans cet environnement complexe, il manœuvre avec prudence, cherchant à introduire progressivement des réformes sans provoquer de rupture ouverte avec les autres dirigeants. Pendant ce temps, les ports de Monmourg bourdonnent d'activité, leurs quais regorgeant de marchandises exotiques et de trésors arrachés aux contrées lointaines, attirant des marchands de tous horizons. *Chants des Sirènes* : Les sirènes alliées peuvent chanter des mélodies envoûtantes pour désorienter les marins ennemis et provoquer des naufrages. Le Léviathan est une créature massive et redoutable des océans, connue pour sa capacité à contrôler l'eau et à dévaster les navires ennemis. En tant qu'allié des Princes des Mers, le Léviathan peut renforcer les capacités de combat maritime, de protection des ports et de navigation experte

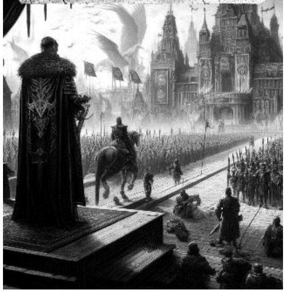
PROVINCE AUSTRALE



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (V/G) 5/11
POINTS DE VIE : 400
EAU : 14 **TERRE** : 18
FEU : 11 **AIR** : 11
TRÉSOR : A, F, G, Q (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
3 Cavaleries Type II (Cavalerie lourde d'élite) : 1d8+6
3 Infanteries Type III (Mercenaires bien équipés) : 2d8+6
1 Artillerie Type I (Balistes et catapultes) : 1d6+8
1 Unité Aérienne Type II (Aigles Géants) : 1d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Phalange, manœuvres de cavalerie, embuscades, Martiale, Brutale, élevé pour la guerre
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications bien entretenues, stratégies de défense mobile, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal neutre
TAILLE : Royaume Moyen (400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 100 / 200,000 XP
BASTION : Zelradon
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Équipements militaires, mercenaires
Exportations : Denrées alimentaires, argent
RELIGION/DIEU : Hextor, Zilchus, Wee Jas, Nerull, Erythnul, Pholtus, Boccob, Kurell

La Province Australe, autrefois un puissant fief sous la houlette de sa Grande et Radieuse Grâce, Fasstal d'Ahlissa, Aïdye, et Solandie; seigneur suprême de l'Onouailles (voleur/guerrier niveau 5/11), connaît aujourd'hui une période de crise. Malgré sa disgrâce auprès du roi suprême de Rauxès, l'Herzog cherche désespérément à reconquérir les territoires perdus et à restaurer sa fortune et son influence. Zelradon, la capitale, reste un centre de commandement stratégique, bien que les pertes territoriales aient affaibli le fief. En réponse à la menace croissante de la Ligue de Fer, l'Herzog a investi massivement dans la cavalerie lourde et les mercenaires, créant une force armée redoutable prête à lancer une offensive majeure pour récupérer les territoires perdus. Cette situation tendue pourrait rapidement dégénérer en un conflit ouvert avec des implications régionales, car les alliés de la Ligue de Fer, notamment Nyrond et Almor, sont prêts à intervenir. La Province Australe est donc sur le point de jouer un rôle clé dans l'équilibre du pouvoir dans la région, ses prochaines actions pouvant soit restaurer son ancienne gloire, soit la plonger dans un conflit destructeur.
Certes, l'Herzog de la Province Australe est déterminé à restaurer son ancien prestige, mais ses actions sont scrutées de près par ses voisins et rivaux. Ses efforts pour consolider son pouvoir et regagner les territoires perdus sont marqués par une série de préparations militaires intensives et de manœuvres diplomatiques. Il est prêt à risquer une grande partie de sa fortune personnelle pour financer une campagne qui, il l'espère, inversera sa fortune et celle de sa province. Zelradon, bien que réduite en taille, reste une ville vibrante, un bastion de la culture et de la résistance dans la région. Ses remparts renforcés et ses garnisons alertes sont le dernier rempart contre les menaces externes. Au sein de la ville, l'Herzog encourage le développement de technologies militaires et l'amélioration des infrastructures pour soutenir l'effort de guerre imminent.
Maîtrise de la Cavalerie : La cavalerie lourde de la Province Australe est hautement compétente, manœuvrant avec précision et puissance pour infliger des dégâts dévastateurs à l'ennemi. *Leadership Charismatique* : L'Herzog inspire loyauté et dévouement à ses troupes, les menant avec courage et détermination dans les moments les plus critiques.

PROVINCE SEPTENTRIONALE



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (A) 15
POINTS DE VIE : 550
EAU : 14 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR** : 8
TRÉSOR : A, F, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type I (Éclaireurs) : 1d6+6
3 Infanteries Type II (Hommes d'armes mercenaires) : 1d8+7
1 Infanterie Type III (Géants enrôlés) : 2d8+6
2 Cavaleries Type III (Cavaliers lourds) : 2d8+7
1 Artillerie Type II (Balistes et catapultes) : 2d6+6
1 Volante Type III (Griffon d'or) 2d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, embuscades, Horde sauvage, Brutale, encerclement téméraire, Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications stratégiques, réseau de guetteurs, Moral élevé, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre mauvais
TAILLE : Très Grand Royaume (750,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIII / 130 / 260,000 XP
BASTION : Estebelle
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armements, mercenaires
Exportations : Denrées alimentaires, textile, électrum
RELIGION/DIEU : Hextor, Nerull, Vecna, Wee Jas, Boccob, Zilchus, Kurell, Olidammara.

Sa Radieuse Grâce, le Herzog de la Province Septentrionale, (assassin niveau 15) dirige son fief depuis la capitale d'Estebelle, un centre de pouvoir aussi riche en ressources qu'en intrigues. Bien qu'il partage des traits communs avec le Roi suprême, y compris une certaine malveillance, le Herzog est considéré comme plus pragmatique et moins imprévisible. Ses domaines s'étendent des collines Blêmes à l'océan Solnor, marquant une vaste étendue qui requiert une gestion habile et souvent ferme. La cour d'Estebelle est connue pour sa débauche, mais aussi pour sa capacité à mobiliser rapidement des forces en réponse aux menaces. Face aux incursions de monstres et aux mouvements stratégiques des armées du Nyrond et d'Almor, le Herzog a récemment été contraint de repenser sa stratégie militaire. L'échec récent d'une compagnie de mercenaires à Belport a poussé à un appel de fonds pour la constitution d'une armée massive visant à reconquérir les territoires perdus du sud de la Marche aux ossements. Cette nouvelle force, mêlant habilement mercenaires humains et humanoïdes, promet de redéfinir le pouvoir régional et de restaurer l'influence du Herzog sur ses territoires contestés. En parallèle à la préparation militaire, le Herzog intensifie ses efforts diplomatiques pour sécuriser le soutien financier et politique nécessaire à ses ambitions. Il utilise sa position stratégique entre plusieurs puissances régionales pour négocier des alliances potentiellement bénéfiques, tout en s'assurant que ces mouvements ne compromettent pas la souveraineté de sa province. La sophistication de la cour d'Estebelle, malgré sa réputation de débauche, se révèle être un atout, attirant des intellectuels et des conseillers capables de formuler des stratégies innovantes pour répondre aux défis complexes de la région. *Sécurité Intérieure* : Les forces de sécurité intérieure du Herzog maintiennent l'ordre dans la province, réprimant toute dissidence et assurant la loyauté de la population envers le pouvoir central. *Propagande et Influence* : Le Herzog utilise habilement la propagande et l'influence médiatique pour façonner l'opinion publique et légitimer son pouvoir, présentant ses actions comme étant dans l'intérêt supérieur de la province.

RATIK

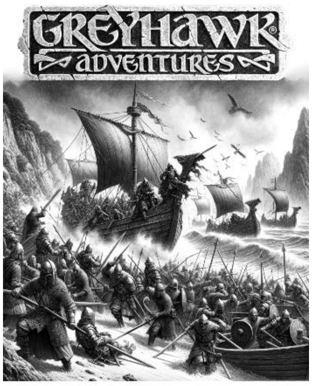


FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (R) 13
POINTS DE VIE : 300
EAU : 13 **TERRE** : 9
FEU : 4 **AIR** : 12
TRÉSOR : B, V (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(2)
1 Infanterie Type II (Schiltrons de lanciers) : 1d10
1 Cavalerie Type I (Cavalerie légère) : 1d8+2
1 Artillerie Type II (Arbalétriers montés) : 1d8+3
(2) Infanteries de Type II (Nains d'assaut) 1d8+3
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guérilla, Fanatique, Tireur d'élite, Attaque multiple Terrain difficile Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal bon
TAILLE : Château & Muraille (30,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 34 / 68,000 XP
BASTION : Marnère
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armements, matériel de guerre
Exportations : Bois de construction navale, fourrures, or, gemmes
RELIGION/DIEU : Heironeous, Ulaa, Moradin, Ehlonna, Fharlanghn, Obad-Hai, Garl Glittergold, Corellon Larethian.

La Baronnie de Ratik, gouvernée par Sa Valeureuse Prééminence, le Seigneur Baron (ranger niveau 13), se trouve dans une position stratégique cruciale qui a longtemps été un point de passage pour les envahisseurs et les commerçants. Depuis sa fondation, Ratik s'est distinguée par son habileté militaire et sa gestion sage des ressources naturelles, en particulier les grands pins de la forêt du Boisage, essentiels à la construction navale. Sous le commandement de son baron actuel, Ratik a maintenu une défense robuste contre les incessantes menaces des humanoïdes venant des montagnes environnantes. Les nains des montagnes et les gnomes locaux jouent un rôle crucial dans cette défense, apportant leur expertise en ingénierie et leur bravoure au champ de bataille. Les forces de Ratik sont bien organisées et comprennent des lanciers, une cavalerie légère agile, et des unités spécialisées telles que des arbalétriers et des patrouilleurs forestiers, qui surveillent et défendent les frontières de la baronnie. Cette combinaison de ressources naturelles riches et d'une milice bien entraînée permet à Ratik de résister à de nombreux assauts, tout en maintenant une économie florissante basée sur l'exportation de matériaux précieux et de produits de la forêt. Malgré les défis constants, le baron et son peuple restent déterminés à préserver leur autonomie et à protéger leur terre, tout en cherchant des solutions pacifiques et des alliances pour garantir la sécurité à long terme de la baronnie.
Défense Robuste : Ratik est connue pour sa défense robuste contre les menaces extérieures, utilisant des tactiques défensives coordonnées et des fortifications naturelles pour protéger son territoire. *Alliances avec les Peuples Locaux* : Ratik entretient des alliances stratégiques avec les nains des montagnes et les gnomes locaux, qui apportent leur expertise en ingénierie et leur bravoure au champ de bataille pour renforcer la défense de la baronnie. *Patrouilles Frontalières* : Des patrouilles forestières vigilantes surveillent et défendent les frontières de Ratik, utilisant des tactiques de guérilla pour contrer les incursions ennemies.

 GREYHAWK

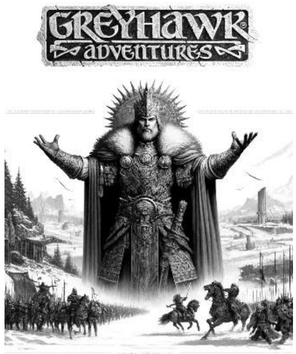
REL ASTRA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (A/M) 6/9
POINTS DE VIE : 470
EAU : 16 **TERRE** : 9
FEU : 6 **AIR** : 8
TRÉSOR : B, G, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Type II (Conscrits et miliciens) : 1d10+3
(1) Infanterie Type I (Orques) 1d8+4
1 Cavalerie Type I (Écuyers et sergents) : 1d6+6
1 Marine Type II (Nobles et chevaliers) : 1d12+5
1 Artillerie Type III (arbalétriers) : 1d12+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 45%
ATTAQUES SPÉCIALES : Stratégies de combat naval, Amphibie, Embuscades, Capture de leader Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications urbaines, escadre de navires de guerre, réseau d'espionnage
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Citadelle & Donjon (90,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 50 / 100,000 XP
BASTION : Rel Astra
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Biens de luxe, technologies avancées
Exportations : Produits de construction navale, fourrures, or, gemmes
RELIGION/DIEU : Wee Jas, Hextor, Boccob, Nerull, Zilchus, Kurell, Olidammara, Vecna.

Rel Astra, une cité état dirigée par Sa Très Souveraine Noblesse, le Seigneur Protecteur (assassin/magicien niveau 6/9), est un centre névralgique de commerce et de diplomatie. Située stratégiquement à la frontière de la Lande solitaire et proche de la forêt du Boisage, la cité tire profit de sa position pour contrôler les routes commerciales maritimes et terrestres. Le Seigneur Protecteur, mène la cité avec une main ferme et une finesse politique, orchestrant des alliances avec la Médégie et les Barons des Mers pour contrecarrer l'influence de la maison royale de Nælax. La force militaire de Rel Astra est impressionnante, comprenant une puissante cavalerie de nobles et chevaliers, ainsi qu'une infanterie bien équipée et entraînée. Les défenses de la cité incluent également une escadre de navires de guerre prêts à défendre ses intérêts sur la mer. Dans les forêts environnantes et les Landes solitaires, des éclaireurs mixtes, composés d'humains et d'orques, patrouillent pour surveiller les mouvements des ennemis potentiels et protéger les frontières de la cité. Ces mesures de sécurité et la position géographique de Rel Astra permettent non seulement de maintenir son autonomie, mais aussi de prospérer en tant que puissance commerciale et militaire dans la région. *Assauts Côtiers* : Les forces militaires de Rel Astra sont spécialisées dans les assauts côtiers, utilisant des tactiques maritimes agressives pour attaquer les ports ennemis et perturber les routes commerciales rivales. Cette attaque spéciale permet à Rel Astra de mener des raids efficaces le long des côtes ennemies, causant des perturbations importantes à leurs activités commerciales et militaires. *Sabotage Économique* : Rel Astra déploie des agents formés pour infiltrer les économies ennemies et saboter leurs opérations commerciales. Ces agents sont chargés de perturber la production, la distribution et le commerce des ressources clés, affaiblissant ainsi les adversaires de Rel Astra sur le plan économique. *Réseau d'Espionnage Avancé* : Rel Astra a mis en place un réseau d'espionnage sophistiqué, composé d'agents formés et infiltrés dans les cercles politiques et militaires des puissances voisines. Ce réseau permet à Rel Astra de recueillir des renseignements vitaux sur les intentions et ses mouvements.

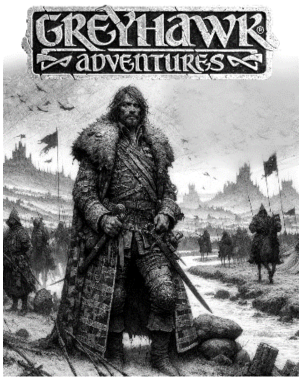
ROQUEPOIGNE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 18
POINTS DE VIE : 350
EAU : 13 **TERRE** : 15
FEU : 6 **AIR** : 14
TRÉSOR : G, Q, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Cavalerie Type II (Cavaliers nomades) : 1d10+8
1 Infanterie Type II (Infanterie légère nomade) : 1d8+8
1 Infanterie Type III (Les Poings – Guerriers d'élite) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, embuscades, Fanatique, Martiale, Horde sauvage, Brutale Voir Ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications robustes, réseau de guetteurs Moral élevé, Armure Lourde, Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (60,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 40 / 80,000 XP
BASTION : Vlekstaad
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, mercenaires, biens de luxe
Exportations : Fourrures, ivoire, argent, gemmes
RELIGION/DIEU : Erythnul, Kord, Hextor, Nerull, Gruumsh,

Roquepoigne est une terre de contrastes et de contradictions, née de la férocité et de l'ambition de son fondateur, Vlek Col Vlekzed. Ce territoire s'étend du nord de la forêt du Boisage jusqu'aux frontières gelées au-delà de la baie des Crocs-blancs. Sa capitale, Vlekstaad, est une cité fortifiée où règnent la loi du plus fort et le culte de la guerre. Le dirigeant actuel, Sa Très Sinistre et Terrible Puissance, le Maître du fief (guerrier niveau 18), a su consolider et étendre l'influence de Roquepoigne par des conquêtes audacieuses et des stratégies militaires impitoyables. Le fief est une société guerrière où le pouvoir est souvent contesté dans d'âpres combats rituels, reflétant une culture qui valorise la force et la prouesse martiale au-dessus de tout. Roquepoigne n'est pas seulement une menace pour ses voisins immédiats ; ses guerriers, connus sous le nom des Poings, sont impliqués dans des raids constants qui s'étendent jusqu'aux steppes et aux toundras environnantes, alimentant la légende noire du fief. Malgré sa réputation belliqueuse, Roquepoigne possède une structure sociale complexe, avec des traditions qui régissent tout, depuis la succession du pouvoir jusqu'à la conduite des raids annuels. La combinaison de mobilité des cavaliers nomades et de la résilience des piétailles sédentaires permet à Roquepoigne de maintenir un équilibre précaire entre les cultures nomades et sédentaires, faisant de cette terre difficile une puissance redoutée et respectée dans la région. *Assauts Hivernaux* : Les guerriers de Roquepoigne sont habitués à affronter les conditions climatiques extrêmes de leur territoire, et ils exploitent ces conditions à leur avantage lors des assauts hivernaux. Cette attaque spéciale leur permet de mener des raids et des attaques surprise pendant les hivers rigoureux, lorsque les routes sont gelées et que les défenses ennemies sont affaiblies par les intempéries. *Chevauchées Sauvages* : Les cavaliers nomades de Roquepoigne sont célèbres pour leurs chevauchées sauvages à travers les steppes et les toundras. Cette attaque spéciale leur permet d'effectuer des raids éclair et des attaques de harcèlement, utilisant leur mobilité et leur connaissance du terrain pour prendre l'ennemi par surprise et infliger des dégâts importants avant de battre en retraite. *Système de Guetteurs Amélioré* : Le réseau de guetteurs de Roquepoigne est renforcé par des systèmes de communication sophistiqués et des techniques de camouflage avancées. Cette défense spéciale leur permet de détecter les mouvements ennemis à grande distance et de coordonner efficacement leurs forces.

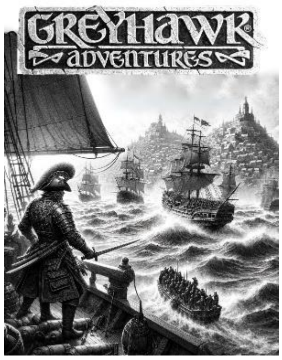
ROYAUMES BRIGANDS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (V/G) 15/9
POINTS DE VIE : 460
EAU : 8 **TERRE :** 16
FEU : 5 **AIR** : 7
TRÉSOR B, C, D, G, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
2 Infanteries Type III (Brigands équipés pour le raid) : 1d12+10
1 Cavalerie Type III (Cavalerie légère de raid) : 1d12+12
1 Infanterie spéciale Type III (Escouade d'assaut élite) : 2d8+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids éclairs, embuscades, tactiques de guérilla, Voir ci-dessous. Capture de leader.
DÉFENSES SPÉCIALES : Réseaux de guetteurs, défenses mobiles, fortifications temporaires, Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique neutre
TAILLE : Citadelle & Donjon (95,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 70 / 140,000 XP
BASTION : Perchefreux
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, mercenaires, biens de luxe
Exportations : Argent, biens pillés
RELIGION/DIEU : Olidammara, Kurell, Norebo, Erythnul,

Les Royaumes Brigands sont un ensemble disparate de territoires dirigés par des seigneurs brigands, chacun revendiquant divers titres de noblesse. La plus grande ville, Perchefreux, sert de capitale informelle à l'état le plus puissant parmi ces royaumes. La région est caractérisée par des frontières fluctuantes et des alliances précaires, avec des seigneurs qui changent souvent de partenaires ou d'ennemis selon les circonstances. Chaque royaume est autonome mais partage des intérêts communs avec ses voisins, surtout en matière de défense contre les invasions extérieures et de participation aux pillages. Les relations entre les différents seigneurs sont complexes et marquées par une méfiance mutuelle, mais aussi par une nécessaire coopération face à des menaces externes plus grandes. La région est notoire pour ses activités de banditisme et ses raids à travers les frontières, avec des troupes régulièrement engagées dans des actions offensives pour agrandir leur territoire ou défendre le leur. La force militaire collective des Royaumes Brigands est impressionnante, composée de plusieurs milliers de guerriers expérimentés dans les arts du raid et de la guérilla, faisant de cette coalition une puissance redoutée dans la région. *Pillages Coordonnés* : Les seigneurs brigands des Royaumes Brigands coordonnent des pillages massifs sur de vastes étendues de territoire. Cette attaque spéciale leur permet de planifier et d'exécuter des raids synchronisés sur plusieurs cibles en même temps, augmentant ainsi leur efficacité et leur capacité à infliger des dommages importants à leurs ennemis. *Tactiques de Diversion* : Les brigands utilisent des tactiques de diversion pour détourner l'attention de leurs ennemis et faciliter leurs attaques surprises. Cette attaque spéciale leur permet de créer des distractions stratégiques, comme des feux de camp ou des fausses attaques, pour tromper les défenses ennemies et ouvrir la voie à des assauts réussis. *Réseaux d'Espionnage* : Les Royaumes Brigands ont développé des réseaux d'espionnage sophistiqués pour surveiller les mouvements de leurs ennemis et recueillir des renseignements précieux. Cette défense spéciale leur permet de détecter les menaces potentielles et de prévenir les attaques surprises, renforçant ainsi leur sécurité et leur capacité à anticiper les mouvements adverses. *Stratégies de Fuite* : Les brigands sont experts dans l'art de la fuite et de l'évasion, utilisant les terrains accidentés et les chemins secrets pour échapper à leurs poursuivants. Cette défense spéciale leur permet de se retirer rapidement de situations dangereuses.

SEIGNEURIE DES ÎLES (F)



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : G (16)
POINTS DE VIE : 380
EAU : 19 **TERRE** : 11
FEU : 12 **AIR** : 8
TRÉSOR : D, F, Q, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
1 Infanteries Type I (Marins et défenseurs insulaires) : 1d8+6
3 Marines Type III (Cogues armés) : 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades navales, tactiques de blocus, raids maritimes, Voir ci-dessous Capture de leader.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications portuaires, réseau de vigilance maritime. Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Citadelle & Donjon (80,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 60 / 120,000 XP
BASTION : Sulgarde
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies navales, armes
Exportations : Bois rares, épices
RELIGION/DIEU : Procan, Osprem, Zilchus, Norebo, Olidammara, Umberlee, Boccob, Pyremius.

La Seigneurie des Îles, sous le règne de Son Altesse Exaltée, le Prince de Duxchan, Seigneur des Îles, Fléau des Mers (guerrier, niveau 16), est une principauté puissante répartie sur sept îles principales. Grâce à sa position stratégique le long des voies maritimes majeures, notamment le détroit de Tilva, la principauté a prospéré non seulement par le commerce mais aussi par des tactiques d'extorsion de fonds auprès des navires de passage, abandonnant les activités de piraterie pour des méthodes plus lucratives et légitimes. La capitale, Sulgarde, est un port florissant où affluent richesses et marchandises d'Hepmonésie et d'ailleurs. Les habitants de la principauté sont habiles marins et commerçants, exploitant les ressources naturelles abondantes comme le bois rare et les épices, qui sont les principaux produits d'exportation. L'hostilité entre les Barons des mers et le Seigneur des Îles est palpable, exacerbée par des incidents comme la bataille de Médégie où les Duxchanais ont subi des pertes significatives. Cette rivalité continue de définir une partie de la politique extérieure de la principauté, poussant le Seigneur des Îles à maintenir une flotte de guerre robuste et à renforcer les défenses maritimes pour protéger ses intérêts commerciaux et territoriaux. *Assaut Submergé* : Les forces de la Seigneurie des Îles sont capables de mener des assauts submergés contre les navires ennemis en utilisant des tactiques de plongée et des équipements de submersion. Cette attaque spéciale leur permet de surprendre les ennemis en émergeant des profondeurs marines pour engager le combat, infligeant des dégâts considérables et semant la confusion parmi les rangs adverses. *Tempête Artificielle* : Les marins de la Seigneurie des Îles sont experts dans l'art de manipuler les éléments pour créer des tempêtes artificielles lors des batailles navales. Cette attaque spéciale leur permet de déclencher des tempêtes soudaines et violentes pour désorienter et disperser les flottes ennemies, leur infligeant des dommages sévères et facilitant ainsi les attaques des forces Duxchanaises. *Barrage Sous-marin* : La Seigneurie des Îles déploie des barrages sous-marins pour protéger ses côtes et ses ports des attaques ennemies. Ces barrages sont constitués de filets submergés, de mines marines et d'autres obstacles subaquatiques conçus pour entraver la progression des navires hostiles et les empêcher d'approcher les zones stratégiques de la principauté. *Mirages Maritimes* : Les marins de la Seigneurie des Îles utilisent des techniques de magie ou de technologie avancée pour créer des mirages maritimes qui trompent les ennemis.

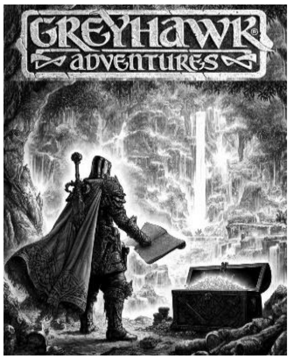
SOCIÉTÉ CORNUE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (C) 16
POINTS DE VIE : 430
EAU : 10 **TERRE** : 11
FEU : 10 **AIR** : 6
TRÉSOR : A, F, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type II (Hobgobelins) : 1d10+8
1 Infanterie Type III (Bandits et mercenaires) : 1d12+9
1 Unité volante Type III (Démons) : 1d12+10
1 Cavalerie Type I (Cavalerie légère humanoïde) : 1d8+6
1 Artillerie Type II (Engins de siège maléfiques) : 2d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 90%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Capture de leader. Contre-attaque, Horrifiante, Vorace, Brutale, Sanglante, Attaque de panique, Mort vivante, Frénésie. Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications diaboliques, pièges magiques, défenses occultes. Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais
TAILLE : Grande Ville & Château (120.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 73 / 145,000 XP
BASTION : Molag
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, artefacts maléfiques, mercenaires
Exportations : Peu ou aucune
RELIGION/DIEU : Asmodée, Nerull, Iuz, Nerull, Hextor, Vecna,

La Société Cornue est une entité terrifiante régie par une élite de dirigeants maléfiques, dont les plus puissants incluent un grand prêtre maléfique de niveau 18. Cette organisation a transformé une région autrefois chaotique en une machine de guerre disciplinée et redoutable. Molag, leur capitale fortifiée, est le centre de leur pouvoir, où des rituels obscurs et des stratégies de domination sont couramment pratiqués. Leur influence s'étend sur un vaste territoire, contrôlant des troupes nombreuses composées principalement d'hobgobelins et d'autres humanoïdes, renforcées par des bandits et des mercenaires attirés par la promesse de pillage et de puissance. Leur affiliation avec Iuz souligne leur position dans le réseau de puissances maléfiques qui cherchent à étendre leur emprise sur le monde. La Société Cornue est non seulement une menace militaire mais aussi une force spirituelle maléfique, avec un culte démoniste pratiqué ouvertement parmi ses membres. Leur capacité à orchestrer des attaques coordonnées et leur résistance magique élevée les rendent particulièrement dangereux pour leurs voisins et pour tous ceux qui s'opposent à leur expansion impitoyable. *Invocation Démoniaque* : Les membres de la Société Cornue sont capables d'invoquer des démons pour semer la terreur parmi leurs ennemis. Cette attaque spéciale leur permet de déclencher des rituels d'invocation démoniaque pour renforcer leurs forces lors des batailles et semer la confusion et la panique chez leurs adversaires. *Assaut des Ténèbres* : Utilisant des pouvoirs occultes, la Société Cornue peut plonger ses ennemis dans les ténèbres les plus épaisses. Cette attaque spéciale crée un assaut magique de ténèbres qui obscurcit la vision de leurs adversaires, les désorientant et facilitant les attaques surprises et les embuscades. *Barrières Infernales* : La Société Cornue utilise des barrières magiques imprégnées de puissance démoniaque pour protéger ses forteresses et ses bastions. Ces barrières infernales sont presque impénétrables et infligent des dommages aux intrus qui tentent de les traverser, renforçant ainsi la sécurité de leurs positions. *Sanctuaire Maudit* : Les sanctuaires et les quartiers généraux de la Société Cornue sont protégés par des malédictions occultes qui corrompent et affaiblissent ceux qui osent s'aventurer à l'intérieur. Cette défense spéciale rend toute tentative d'invasion ou d'assaut directe extrêmement périlleuse,

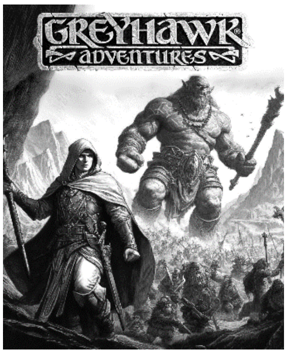
SOLANDIE (F)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (C/G/M) 5/8/8
POINTS DE VIE : 330
EAU : 10 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR** : 8
TRÉSOR : A, F, S, T (3)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie de Type I (Forestiers humains et elfes) : 1d6+4
1 Artillerie Type II (Arbalétriers) : 1d8+6
1 Cavalerie Type I (Cavalerie légère) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscade. Assauts magiques, Assauts divins, Martiale, Tireur d'élite Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières naturelles, tactiques défensives en terrain difficile, Armure Lourde Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Forteresse / Conté (50,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 32.5 / 65,000 XP
BASTION : Champoix
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Chevaux, technologies militaires, biens de luxe
Exportations : Électrum, platine, gemmes, produits agricoles
RELIGION/DIEU : Heironeous, Pelor, St. Cuthbert, Ehlonna, Corellon Larethian, Moradin, Garl Glittergold, Ulaa.

Le Comté de Solandie, maintenant un membre clé de la Ligue de fer, est dirigé par Sa Brillante Seigneurie, le Comte de la Solandie; un chef polyvalent en tant que clerc, guerrier et magicien niveau 5/8/8). Solandie, avec sa capitale Champoix, est un bastion de résistance contre les pressions externes des forces environnantes telles que l'herzog de la Province Australe et les Barons des mers. La topographie de Solandie, avec ses forêts denses, ses collines et un grand marais salant, sert de défense naturelle, rendant les invasions difficiles. La population est constituée d'un mélange riche de cultures, incluant des humains, des elfes gris, des nains et des gnomes, chacun apportant une compétence unique à la défense de la région.
Les forces militaires de Solandie sont adaptées à leur environnement. Les forestiers et les frondeurs exploitent le terrain boisé et vallonné pour harceler l'ennemi, tandis que la cavalerie, bien que limitée, est extrêmement mobile, aidée par les alliés d'Aïdye pour la fourniture de montures. Cette disposition stratégique permet à Solandie de maintenir une défense solide tout en engageant des initiatives commerciales avec des partenaires comme Duxchan pour soutenir son économie. Les ressources naturelles telles que l'électrum, le platine et les gemmes enrichissent davantage le comté, le rendant non seulement une puissance militaire mais aussi un acteur économique important dans la région. *Flèches de la Discorde* : Les archers de Solandie sont formés à l'utilisation de flèches spéciales enchantées avec des malédictions de discorde. Lorsqu'elles touchent leurs cibles, ces flèches déclenchent des querelles et des désaccords parmi les rangs ennemis, semant la confusion et la division au sein de leurs forces, ce qui affaiblit leur cohésion et leur capacité de riposte.
Mystères du Bois : Les forces de Solandie sont capables d'invoquer des illusions et des enchantements issus de la magie druidique, créant des mirages et des trompe-l'œil pour dissimuler leurs positions et tromper les sens de leurs ennemis. Cette défense spéciale rend les attaques ennemies moins précises et efficaces, les conduisant souvent dans des embuscades soigneusement préparées. *Fortifications Éphémères :* Solandie utilise des techniques de construction innovantes pour ériger des fortifications temporaires, telles que des barricades de branches tressées et des remparts de terre et de pierre. Ces structures sont rapidement érigées et démontées selon les besoins, permettant à Solandie de s'adapter rapidement aux changements sur le champ de bataille

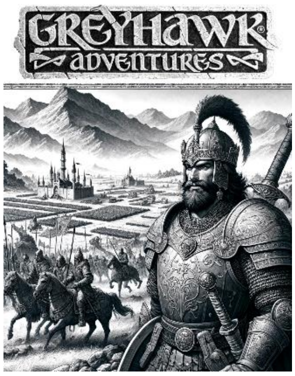
STÉRICH



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G/V/B) 7/8/9
POINTS DE VIE : 320
EAU : 10 **TERRE** : 11
FEU : 15 **AIR** : 16
TRÉSOR : B, F, O, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type II (Épéistes fantassins légers) : 1d8+6
2 Infanteries Type III (Infanterie lourde) : 1d10+6
(1) Cavalerie Type II (Cavalerie légère) : 1d10+1
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscade, Guérilla, Capture de leader. Contre-attaque, Flexible, Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications stratégiques, tactiques de défense active contre les raids. Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Neutre
TAILLE : Forteresse / Conté (50,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 40 / 80,000 XP
BASTION : Istivin
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, équipement militaire
Exportations : Argent, électrum, or, gemmes
RELIGION/DIEU : Moradin, Heironeous, Ulaa, Fharlanghn, Pelor, Clangeddin Silverbeard, Garl Glittergold,

Le Marquisat de Stérich, dirigé par Sa Magnitude, le Marquis (guerrier/voleur/barde niveau 7/8/9)), est une terre de riches ressources minérales et d'une forte tradition militaire. La capitale, Istivin, est un centre vibrant d'activité, soutenu par les mines d'argent, d'électrum, d'or, et les gisements de gemmes des montagnes environnantes. Stérich est fidèle au roi de Kéolande, mais jouit d'une large autonomie en raison de la relation privilégiée entre le Marquis et le roi. Cette indépendance permet au Marquis de développer des stratégies de défense innovantes pour protéger le marquisat des incursions régulières d'humanoïdes et de monstres venant des montagnes. Les forces armées de Stérich sont bien équipées et habituées aux rigueurs des combats en terrain difficile, avec une cavalerie légère et des épéistes aptes à se déplacer rapidement sur les terrains accidentés. Les robustes compagnies d'infanterie lourde naine, originaires des Brumes cristallines, sont une force formidable, particulièrement efficace contre les menaces plus grandes comme les géants. Les relations commerciales et diplomatiques avec les régions voisines, notamment le grand-duché de Geoff et la Franche-Terre, sont cruciales pour l'économie de Stérich. Le commerce via le fleuve Javan est particulièrement prospère, apportant une stabilité économique qui soutient les dépenses militaires et contribue à la prospérité du marquisat. *Avalanche Dévastatrice* : Les troupes de Stérich sont capables de déclencher des avalanches contrôlées dans les montagnes environnantes, Cette attaque spéciale peut être déployée pour bloquer les voies d'accès ennemies, détruire des avant-postes ou des camps adverses, ou même pour perturber les mouvements des armées hostiles dans les régions montagneuses. *Flamme Purificatrice* : Les forces de Stérich ont développé une technique magique spéciale qui invoque des flammes purificatrices, brûlant avec une intensité exceptionnelle. Ces flammes sont utilisées pour purger les territoires envahis par les forces du mal, éliminant les hordes d'humanoïdes et les créatures maléfiques qui menacent la sécurité du Marquisat. Cette attaque spéciale est particulièrement efficace contre les ennemis sensibles au feu. *Muraille de la Brume Cristalline* : Les fortifications de Stérich sont renforcées par la magie naine ancestrale, connue sous le nom de Muraille de la Brume Cristalline. Cette défense spéciale crée une barrière magique temporaire, semblable à un brouillard dense mais cristallin.

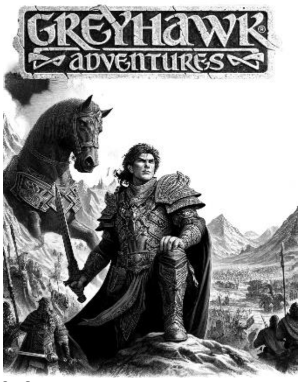
TAINE



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 480
EAU : 12 **TERRE** : 13
FEU : 7 **AIR** : 15
TRÉSOR : B, G, S, T, I (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type I (Éclaireurs et guetteurs de frontière) : 1d8+8
2 Infanteries Type II (Fantassins robustes : 1d12+12
1 Cavalerie Type III (Cavalerie moyenne) : 2d8+10
1 Artillerie Type II (Balistes et catapultes) : 1d12+8
1 Volante Type III (Griffons dressés) 3d6+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manœuvres de flanc, Embuscades, Attaques éclairées, Charge de cavalerie, Phalange, Fanatique
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, réseaux de guetteurs, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Élevée
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 100 / 200,000 XP
BASTION : Nevond Nevnend
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies militaires, biens de luxe
Exportations : Denrées alimentaires, platine
RELIGION/DIEU : Pelor, Heironeous, Ulaa, Fharlanghn

Le Duché de Taine, sous le règne de Sa Radiance, le Duc (guerrier niveau 12), est une terre de tradition et de résilience. Situé entre l'Arsommaille et les monts Griffons, Taine bénéficie de hautes terres fertiles qui ont longtemps servi de refuge et de lieu de vie pour les tribus Flannas. La capitale, Nevond Nevnend, est un centre de culture et de gouvernance, renommée pour sa stabilité malgré les menaces constantes.
Taine a réussi à préserver son indépendance à travers les âges, même face à des ennemis divers tels que les bandits de l'ouest, les pillards du nord, et les humanoïdes qui maraudent depuis les montagnes. Sa force militaire, composée d'une cavalerie moyenne réputée et de fantassins robustes équipés pour le combat rapproché et à distance, est un pilier de sa défense.
Les tactiques défensives de Taine sont renforcées par des fortifications naturelles et un réseau efficace de guetteurs qui surveillent les frontières, prêts à signaler toute incursion ennemie. Ces mesures, combinées avec une économie forte basée sur l'agriculture et l'extraction de minéraux précieux comme le platine, assurent la prospérité. *Charge des Griffons* : Les cavaliers de Taine sont soutenus par une unité spéciale de griffons dressés, utilisés pour des charges aériennes dévastatrices. Lorsque déployés, ces griffons peuvent fondre sur les lignes ennemies, semant la confusion et infligeant des dégâts importants avant de se retirer rapidement. Cette attaque spéciale est particulièrement efficace pour briser les formations ennemies et créer des opportunités pour une avancée tactique. *Salve d'Éclairs* : Les artilleurs de Taine sont formés pour utiliser des armes magiques spéciales qui déclenchent des salves d'éclairs destructeurs. Ces salves, tirées depuis des balistes et des catapultes renforcées, sont capables de frapper les lignes ennemies avec une précision dévastatrice, infligeant des dégâts à la fois aux troupes et aux structures adverses. *Bouclier de Taine* : Les fortifications naturelles de Taine sont renforcées par un sortilège ancien connu sous le nom de Bouclier de Taine. Ce bouclier magique enveloppe les frontières du duché, offrant une protection supplémentaire contre les attaques ennemies. Il peut dévier les projectiles et réduire l'efficacité des sorts hostiles, *Réseau de Guetteurs Élémentaires* : En plus de leurs guetteurs traditionnels, Taine utilise également des élémentaires de terre et d'air pour surveiller ses frontières. Ces créatures élémentaires sont capables de détecter les mouvements.

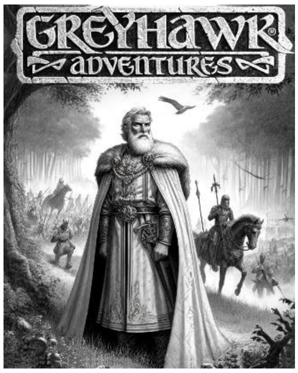
TUSMIT



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 15
POINTS DE VIE : 650
EAU : 7 **TERRE** : 13
FEU : 13 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, G, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
1 Infanterie Type II (Mercenaires pérandais et ulis) : 1d8+6
2 Infanteries Type III (Épéistes et fantassins) : 2d10+8
1 Infanterie Type IV (Gardes du palais d'élite) : 2d12+6
1 Cavalerie Type II (Cavaliers légers expérimentés) : 1d12+8
1 Artillerie Type III (Balistes et catapultes) : 3d6+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscade, Guérilla, raids rapides. Tireur d'élite, Charge de Cavalerie, Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Stratégies diplomatiques, alliances temporaires, fortifications renforcées. Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Petit Royaume (273,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 100 / 200,000 XP
BASTION : Sefmur
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Mercenaires, technologies militaires,
Exportations : Denrées alimentaires, argent, or
RELIGION/DIEU : Al'Akbar, Istus, Geshtai, Mouqol, Xan Yae, autres dieux Baklunish

Tusmit est un état indépendant stratégiquement situé dans le Bassin Baklunish de la Flanaess, bordé par Ekbir, Zeif, et Ket. Dirigé par Sa Splendeur Exaltée, le Pacha Muammar Qharan, un guerrier de niveau 15, le pays maintien sa stabilité grâce à un équilibre délicat des forces dans une région marquée par des tensions constantes. La capitale, Sefmur, est le cœur politique et économique de Tusmit, entourée par les villes majeures de Blashikdur et Vilayad. Le pays est divisé en une capitale emirat et onze cheikhats, reflétant une structure gouvernementale complexe et stratifiée. Tusmit a longtemps joué un rôle d'équilibreur dans la région, manœuvrant habilement entre les puissances rivales pour préserver sa souveraineté et ses richesses. La diplomatie et la prévoyance ont été cruciales pour naviguer à travers les défis politiques et militaires, évitant les guerres coûteuses tout en maintenant des relations commerciales et diplomatiques actives, notamment avec Zeif et parfois Ket. La composition ethnique est majoritairement humaine avec des minorités de nains des montagnes, de demi-elfes, de gnomes, et d'autres, représentant une société diversifiée avec des influences culturelles variées. Les ressources naturelles, comme les denrées alimentaires, l'argent, et l'or, soutiennent une économie robuste qui est complétée par des exportations précieuses. *Raid des Cavaliers Légers* : Les cavaliers légers expérimentés de Tusmit sont spécialisés dans les raids rapides et les attaques éclair. Leur connaissance du terrain et leur agilité leur permettent de traverser rapidement les lignes ennemies, de harceler les unités isolées et de causer des dégâts importants avant de se retirer rapidement. Cette tactique de guérilla est particulièrement efficace pour perturber les communications ennemies et semer la confusion dans leurs rangs. *Défense des Frontières Unies* : Lorsqu'une menace extérieure se profile, Tusmit mobilise ses forces de défense pour protéger efficacement ses frontières. Les différentes unités militaires coordonnent leurs efforts pour former une ligne de défense solide, utilisant des tactiques de manœuvre et des fortifications renforcées pour repousser les envahisseurs. Cette défense coordonnée permet à Tusmit de maintenir son intégrité territoriale et de dissuader les agressions extérieures.

ULEK



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (D) 13
POINTS DE VIE : 420
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 15 **AIR** : 13
TRÉSOR : F, S, T, I (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Infanterie lourde humaine) : 1d10+5
1 Cavalerie Type II (Cavalerie humaine) : 1d10+4
1 Artillerie Type I (Tireurs gnomes et petites-gens) : 1d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades en terrain forestier, Agile, Barbare Justicier, Racines tordues, Glissante
DÉFENSES SPÉCIALES : Stratégies de guérilla, fortifications naturelles SoS Nature, Végétale Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre bon
TAILLE : Château & Muraille (25,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 30 / 60,000 XP
BASTION : Jurnre
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies militaires, biens de luxe
Exportations : Denrées alimentaires, cuivre, argent, gemmes
RELIGION/DIEU : Cultes Berei, Beory, Ehlonna, Obad-Hai

Le Comté Palatin d'Ulek, dirigé par Sa Noble Miséricorde, le Comte Palatin (druide niveau 13), est une terre de diversité et d'harmonie entre humains et demi-humains. La capitale, Jurnre, est un centre vibrant qui reflète la prospérité et la paix de la région, bénéficiant de ressources naturelles abondantes comme les denrées alimentaires, le cuivre, l'argent, et les gemmes. Historiquement, Ulek a connu des périodes d'autonomie et de souveraineté, malgré une brève domination kéolandaise. Aujourd'hui, la région jouit d'une indépendance durable et maintien des relations amicales avec ses anciens suzerains et voisins. Les forces d'Ulek, composées d'une mixité de troupes humaines et demi-humaines, sont adaptées aux défis des Lortmils, une chaîne de montagnes qui sert de cadre naturel à leur défense. La cavalerie, exclusivement humaine, est complétée par des compagnies d'infanterie lourde humaine et des unités spécialisées de gnomes et de petites-gens, ces dernières agissant principalement en tant que tireurs et infanterie légère. Cette structure militaire permet une grande flexibilité et une capacité à répondre efficacement aux menaces externes ou internes. La région, entourée par les rivières Froide et Vieille et traversant les Lortmils jusqu'à la forêt des Murmures, profite d'un environnement naturel qui non seulement offre des ressources mais également une protection contre les invasions. Le comté palatin continue de prospérer sous la direction sage et naturellement inclinée vers la conservation de son leader druide, reflétant un engagement envers les traditions et la protection de son peuple et de ses terres. *Embûches Forestières* : Les troupes d'Ulek sont particulièrement habiles à tendre des embuscades dans les forêts denses qui parsèment le territoire du comté. Leur connaissance intime du terrain leur permet de se fondre dans les bois, de choisir des positions avantageuses et d'attaquer de manière inattendue les forces ennemies. Ces embuscades sont redoutables, causant la confusion et le chaos parmi les rangs adverses. *Défense Montagneuse* : Les troupes d'Ulek excellent dans la défense des régions montagneuses, tirant parti des caractéristiques géographiques pour repousser les envahisseurs. Les pentes escarpées, les cols étroits et les passages rocheux sont tous exploités pour créer des obstacles naturels difficiles à franchir. De plus, des postes de guet stratégiquement situés permettent de surveiller les mouvements ennemis et de coordonner efficacement la défense du territoire.

GREYHAWK

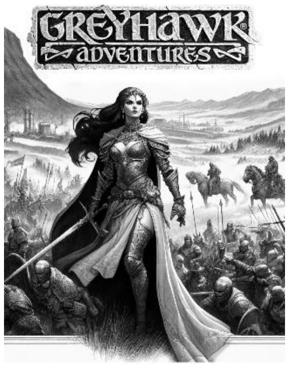
ULL



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 450
EAU : 8 **TERRE** : 17
FEU : 14 **AIR** : 16
TRÉSOR : B, G, S, E (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Type I (Infanterie de montagne robuste) : 1d10+2
1 Infanterie Type II (Gardes d'hast et masses) : 1d12+5
1 Cavalerie Type II (Cavalerie nomade lourde) : 1d12+8
1 Artillerie Type I (Archers à grands arcs) : 1d8+5
(1) Volantes Type IV (Démons) 1d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids rapides, embuscades Horde sauvage, Fanatique, Capture de leader. Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla, fortifications temporaires, Pièges, Défensif, Immunisé.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Mauvais Chaotique
TAILLE : Citadelle & Donjon (100,000+ habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 60 / 120,000 XP
BASTION : Ulakande
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Biens manufacturés, textiles
Exportations : Argent, gemmes, produits artisanaux
RELIGION/DIEU : Cultes animistes Ralishaz, Incabulos, Geshtai, démonisme, culte des ancêtres, Istus, Geshtai,

Ull, sous le commandement de Son Illustre Férocité, l'Orakhan d'Ull (guerrier niveau 13), nommé aussi Orakhan Bruzharag le Mal engendré est un vaste territoire de plus de 2.000.000 km² qui s'étend entre la barrière des Hautes cimes et les montagnes d'Ulspruë. Les ulis, un puissant clan tribal des nomades de Paynims, ont établi un équilibre entre la tradition nomade et une vie plus sédentaire dans la région. La capitale, Ulakande, est une ville caravanière prospère, entourée de nombreux villages de montagne qui contribuent à la stabilité et à la défense du territoire. Les Ulis sont réputés pour leur commerce rusé et pour leur nature imprévisible et belliqueuse, traits qui influencent fortement leur diplomatie et leurs interactions militaires. Les forces armées d'Ull se distinguent par leur puissante cavalerie et une infanterie robuste, utilisant des grands arcs, des armes d'hast étranges, et des grandes masses d'armes pour défendre leurs terres contre toute intrusion. Ces troupes sont capables de mener des raids rapides et des embuscades, utilisant le terrain montagneux à leur avantage. Malgré leur nature guerrière, les Ulis maintiennent des échanges commerciaux fructueux, exportant des ressources précieuses telles que l'argent et les gemmes. Leur société, bien que complexe et souvent considérée comme imprévisible par les étrangers, est une culture riche de traditions nomades et de respect pour les lois de la nature, reflétée dans leur vénération de divers cultes animistes. *Charge Nomade* : Les cavaliers d'Ull maîtrisent la charge nomade, une tactique de combat unique qui implique une charge rapide et féroce de la cavalerie sur les flancs ou l'arrière de l'ennemi. Cette attaque surprise inflige des dégâts supplémentaires et peut désorganiser les lignes ennemies, créant ainsi des opportunités pour d'autres unités ulis.
Tempête de Flèches : Les archers d'Ull peuvent déclencher une tempête de flèches, une salve coordonnée et précise qui s'abat sur les rangs ennemis. Cette attaque peut infliger des dégâts importants sur une large zone, affaiblissant les forces adverses avant une confrontation directe.

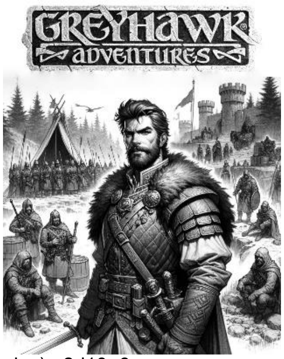
URNST, Comté



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 16
POINTS DE VIE : 650
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 14 **AIR** : 6
TRÉSOR : B, G, S, T, Z (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
3 Infanteries Type II (Infanterie de nobles conscrite) : 1d8+6
2 Cavaleries Type III (Cavalerie lourde) : 1d12+10
2 Marines Type II (Marins de guerre) : 1d10+8
2 Artilleries Type II (Archers d'élite) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charges de cavalerie, Ennemi Favori, Élevé pour la guerre, Martiale, Éternelle, Phalange, Justicier, Brutale, Impitoyable. Fanatique Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications, tactiques défensives avancées. Moral élevé Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Grand Royaume (682,200 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 120 / 240,000 XP
BASTION: Radigast City
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Technologies militaires, biens de luxe
Exportations : Denrées alimentaires, textile, or
RELIGION/DIEU : Heironeous, St. Cuthbert, Pelor, et autres

Le Comté d'Urnst, dirigé par Sa Noble Luminance, la Comtesse Belissica (guerrierre niveau 16), est une région de grand dynamisme culturel et économique. Radigast, la capitale, est un centre névralgique de commerce et de gouvernance, appuyé par d'autres villes importantes telles que Brotton, Caporna, Didieln, Stone Battle, et Trigol. Avec une population majoritairement humaine, le comté d'Urnst présente une diversité ethnique et culturelle remarquable, soutenue par une économie robuste basée sur l'agriculture, le textile et l'extraction de minéraux précieux comme l'or. Les forces militaires du comté, composées de 2,000 cavaliers et fantassins, sont renforcées par la possibilité de mobiliser rapidement une grande quantité de troupes grâce à la conscription des nobles. Urnst entretient des relations diplomatiques et militaires stratégiques avec plusieurs états voisins, dont le Duché d'Urnst, Greyhawk, et Nyrond, ce qui lui permet de naviguer habilement dans les eaux politiques complexes de la région. Malgré les tensions occasionnelles avec des puissances comme l'Empire d'Iuz et le Pale, Urnst a su maintenir son autonomie et sa prospérité. Les défenses du comté incluent un escadron de navires de guerre sur le Nyr Dyv, vital pour la protection de ses eaux territoriales. La diversité religieuse, avec le culte de divinités telles que Heironeous, St. Cuthbert, et Pelor, joue également un rôle crucial dans le tissu social et la cohésion du comté. *Charge de la Cavalerie Lourde :* L'unité de cavalerie lourde d'Urnst est particulièrement redoutable lorsqu'elle engage l'ennemi dans une charge dévastatrice. Leur formation disciplinée et leur équipement de qualité leur permettent de percer les lignes ennemies avec une force irrésistible, infligeant des dommages considérables et semant la confusion parmi les rangs adverses. *Tir Précis des Archers* : Les archers et fantassins légers d'Urnst sont formés à l'art du tir précis et rapide. Leur capacité à décocher des flèches avec une grande précision sur des cibles spécifiques, y compris les commandants ennemis ou les unités stratégiquement importantes, peut changer le cours d'une bataille en affaiblissant l'ennemi avant même le début du combat rapproché. *Fortifications Maritimes* : Urnst a investi dans des fortifications maritimes avancées le long de ses côtes et des rives du Nyr Dyv. Ces défenses comprennent des tours de guet, des batteries d'artillerie côtière et des chaînes de défense

URNST, Duché



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (R) 12
POINTS DE VIE : 850
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 14 **AIR** : 7
TRÉSOR : A, B, G, S, Z (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type II (Frontaliers expérimentés) : 1d8+6
2 Infanteries Type III (Garde du duc) : 2d10+6
2 Cavaleries Type II (Cavalerie lourde d'élite) : 1d8+6
2 Artilleries Type I (Arbalétriers longue portée) : 1d8+6
1 Artillerie Type II (Catapultes et balistes) : 2d6+6
1 Marine Type III (Marine de Guerre) 2d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, Guerilla, Tireur d'élite, Charge de cavalerie, Brutale, Embuscade
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications avancées, tactiques de guérilla, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Très Grand Royaume (751,850 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIII / 125 / 250,000 XP
BASTION : Leukish
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies militaires, biens de luxe
Exportations : Denrées alimentaires, métaux précieux, gemmes
RELIGION/DIEU : Saint Cuthbert, Pelor, Lydia

Le Duché d'Urnst, dirigé par Sa Très Souveraine Grâce, le Duc Karll Lorinar (ranger niveau 12), se distingue par sa richesse en ressources naturelles, incluant des métaux précieux et des gemmes très recherchées. La capitale, Leukish, est un centre vital pour le commerce et l'administration, supportée par d'autres villes importantes telles que Nellix, Seltaren, Nyrstran, Pontyrel, et Goldplain. Avec une population principalement humaine et significative de demi-humains, le Duché bénéficie d'une diversité culturelle et d'une main-d'œuvre compétente, idéale pour son économie diversifiée. Le gouvernement est une monarchie féodale indépendante, où le Duc maintien une autonomie notable vis-à-vis des pouvoirs extérieurs, notamment grâce à des alliances stratégiques avec le Comté d'Urnst et d'autres états voisins. Les forces militaires d'Urnst sont remarquablement bien équipées et entraînées, capables de défendre le Duché contre diverses menaces, y compris les incursions nomades et les tensions avec Nyrond. Le Duché a réussi à résister à des tentatives d'annexion par Nyrond grâce à ses troupes bien préparées et à ses stratégies de défense sophistiquées. Les défenses comprennent des fortifications robustes le long des frontières, notamment près des rivières Nesser et Blashikmund, qui servent de barrières naturelles. Le Duché maintien également une flotte de navires de guerre pour protéger ses intérêts maritimes sur le lac de Nyr Dyv. Le Duc Karll Lorinar est également connu pour sa gestion prudente et son investissement dans les infrastructures, ce qui a permis au Duché de prospérer malgré les défis politiques et militaires. Les relations avec les églises locales ont été tendues dans le passé, notamment sous le règne de Justinian, mais Karll a cherché à restaurer la paix et la coopération avec les institutions religieuses. *Tir Précis des Arbalétriers* : Les arbalétriers du Duché d'Urnst sont réputés pour leur précision mortelle. Leur formation rigoureuse et leur équipement de haute qualité leur permettent de décocher des carreaux avec une précision chirurgicale, ciblant efficacement les points faibles de l'ennemi et infligeant des dommages significatifs même à longue distance. *Charge de la Cavalerie Lourde* : La cavalerie lourde du Duché d'Urnst excelle dans les charges dévastatrices. Leurs cavaliers bien entraînés et leurs montures robustes peuvent briser les lignes ennemies avec une force imposante.

VALLÉE DU MAGE



FRÉQUENCE : Très rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (M) 19
POINTS DE VIE : 460
EAU : 9 **TERRE** : 9
FEU : 15 **AIR** : 17
TRÉSOR : D, E, B, S, I (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Elfes de la vallée) : 1d10+6
1 Infanterie de Type III (Gnomes illusionistes) : 3d6+8
1 Cavalerie Type III (Cavalerie mutante) : 2d6+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 95%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, embuscades magiques, Capture de Leader, Psioniques Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, illusions
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre (tendances maléfiques)
TAILLE : Château & Muraille (25,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 47 / 95,000 XP
BASTION: Dwarfreach Citadel
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Composants de sorts rares, livres anciens
Exportations : Cuivre, gemmes, fer, bois précieux, herbes rares
RELIGION/DIEU : Cultes anciens, Ehlonna, divinités Oeridiennes et Sueliennes

La Vallée du Mage, gouvernée par Sa Très Magique Autorité, le Mage Exalté de la Vallée et Laird du Domaine, Jaran "Le Noir" Krimeah (magicien niveau 19), est une région enveloppée de mystère et d'isolation. Située dans le bassin Baklunish du Flanaess, la vallée est encerclée par les imposantes Hautes Cimes, accessible uniquement par une ouverture étroite du côté sud-est. La capitale non officielle, Ebonwood, est une petite ville qui sert de centre pour les affaires de la vallée, bien que les ordres soient émis depuis la citadelle Dwarfreach. La population diverse inclut des humains majoritaires, des elfes, des gnomes, et des demi-humains, vivant dans une société où chaque communauté jouit d'une autonomie pseudo-indépendante sous un despotisme magique. Les ressources abondantes de la vallée incluent le cuivre, le fer, l'argent, le platine et diverses gemmes précieuses, ainsi que des herbes rares et des composants de sorts, exploités sous la supervision stricte du mage. Le système économique intègre un commerce discret mais lucratif avec des régions extérieures, bien que la vallée reste largement autonome et autosuffisante. La défense de la Vallée du Mage est assurée par une combinaison de forces magiques puissantes et de troupes spécialisées, y compris des elfes de la vallée et des gnomes alchimistes, capables de déployer des sorts avancés et des dispositifs de défense ingénieux pour protéger leur territoire isolé. La résistance magique exceptionnelle et les puissantes barrières enchantées garantissent que peu d'ennemis peuvent pénétrer ou même localiser le cœur mystérieux de la Vallée du Mage. *Sortilèges Dévastateurs* : Les habitants de la Vallée du Mage sont maîtres dans l'art des sortilèges puissants. Sous le commandement du Mage Exalté, ils peuvent déchaîner une variété de sorts dévastateurs pour repousser les intrus et protéger leur territoire. Ces sorts incluent des boules de feu, des éclairs fulgurants, et des météores enflammés. *Embûches Magiques* : Les habitants de la Vallée du Mage sont experts dans la création d'embuscades magiques. En utilisant des illusions sophistiquées et des sorts de camouflage, ils peuvent piéger les ennemis et les attaquer de manière inattendue, créant ainsi un avantage tactique sur le champ de bataille. *Barrières Enchantées* : La Vallée du Mage est protégée par des barrières magiques puissantes qui empêchent les intrus d'entrer sans autorisation. Ces barrières sont renforcées par des sorts de protection supplémentaires.

GREYHAWK

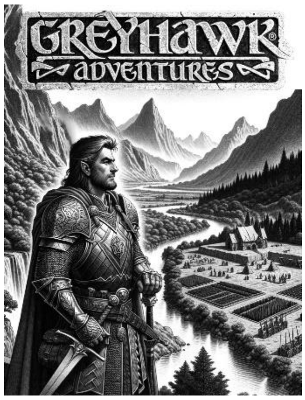
VÉLUNA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (C) 19
POINTS DE VIE : 800
EAU : 12 **TERRE** : 14
FEU : 14 **AIR :** 10
TRÉSOR : T, Q, S, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 10(1)
2 infanteries Type II (Infanterie élite) : 1d10+8
2 Infanteries Type III (Piquiers et fantassins) : 1d12+10
1 Infanterie Type IV (Clercs Inquisiteurs) : 2d10+12
3 Cavaleries Type IV (Cavalerie lourde) : 2d12+8
2 Artilleries Type IV (Archers elfes) : 2d12+10
(1) Volante Type IV (Solars Élyséens) 1d20+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 67%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divins, Charges de cavalerie, Ennemi Favori, Élevé pour la guerre, Martiale, Éternelle, Phalange, Justicier, Brutale, Impitoyable. Fanatique
DÉFENSES SPÉCIALES : Sanctuaires fortifiés, alliances sacrées. Sos Panthéon. Sortilèges de protection, Tenir la ligne.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Trés Grand Royaume (668,800 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIII / 220 / 440,000 XP
BASTION : Mitrik
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Art religieux, biens de luxe
Exportations : Denrées alimentaires, cuivre, argent, or
RELIGION/DIEU : Rao, St. Cuthbert, Heironeous, divinités agricoles oeridiennes

L'Archevêché de Véluna, dirigé par Sa Vénérable Révérence, le Chanoine de Véluna, Hazen, Pasteur des fidèles (niveau 19), est un état théocratique situé dans la région du Ferrond ancien. La capitale, Mitrik, est un centre d'activité religieuse et culturelle, supportée par des villes majeures telles que Veluna City et Devarnish. La population est diversifiée, incluant des humains majoritaires et une présence significative de demi-humains tels que les hauts-elfes et les gnomes. Les ressources de Véluna incluent des denrées alimentaires abondantes, ainsi que des métaux précieux comme le cuivre, l'argent et l'or, favorisant une économie robuste basée sur le commerce et l'agriculture. Les pièces de monnaie de Véluna reflètent sa richesse et son organisation ecclésiastique. Le système de gouvernement de Véluna est une théocratie où le pouvoir est détenu par le Chanoine de Véluna, assisté par un conseil composé de sept évêques et des nobles de sept diocèses. La politique extérieure est caractérisée par de fortes alliances avec des états tels que Furyondie et le Bissel, renforçant sa position régionale contre des menaces communes comme Iuz. Les forces militaires de Véluna comprennent une petite mais puissante cavalerie lourde, des régiments de cavalerie moyenne, et des éclaireurs de cavalerie légère. L'infanterie est principalement composée de piquiers, avec le soutien des archers elfes et des troupes spéciales gnomes, illustrant une intégration efficace des compétences et des capacités des différentes races de Véluna. La défense de Véluna est renforcée par ses barrières naturelles et ses fortifications stratégiques, couplées avec des stratégies divines et des sortilèges de protection qui protègent efficacement le territoire contre des invasions extérieures. Les valeurs religieuses et la justice sociale sont au cœur des politiques internes et externes de Véluna, qui cherche à maintenir la paix et la droiture à travers ses terres étendues et au-delà. *Sanctuaires Fortifiés* : Véluna est protégée par des sanctuaires fortifiés disséminés à travers son territoire. Ces lieux sacrés sont des bastions de défense où les troupes de Véluna peuvent se replier en cas d'attaque ennemie, bénéficiant de protections magiques et de soutien divin. *Alliances Sacrées* : Véluna entretient des alliances sacrées avec des divinités.

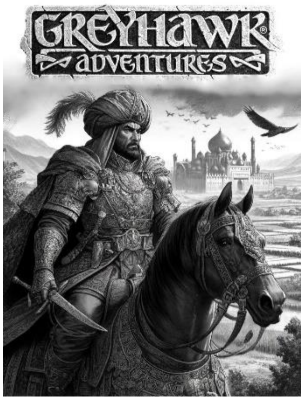
VERBOBONC



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 10
POINTS DE VIE : 540
EAU : 12 **TERRE** : 11
FEU : 14 **AIR** : 11
TRÉSOR : A, G, S, T (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type I (Éclaireurs elfes) : 1d8+6
2 Infanteries Type II (Piquiers et fantassins) : 1d10+8
1 Cavalerie Type II (Cavalerie moyenne) : 1d10+6
1 Artillerie Type II (Balistes et Trébuchets gnome) : 2d6+4
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Stratégies de défense territoriale, embuscades, Charge de cavalerie, Attaque éclairée
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications, alliances tactiques Soins sur le terrain, Vivre de la terre, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Grande Ville & Château (177,800 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 60 / 120,000 XP
BASTION : Verbobonc
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Biens de luxe, armes
Exportations : Cuivre, gemmes, bois
RELIGION/DIEU : Saint Cuthbert, Ehlonna, Zilchus, Fharlanghn, Beory

Verbobonc, commander par sa Seigneurie le Vicomte de Verbobonc (guerrier niveau 10) formellement connue sous le nom de Vicomté et Ville de Verbobonc, opère comme une nation semi-indépendante de la Flanaess. Bien que la région doive allégeance à l'Archevêché de Véluna, elle exerce une autonomie presque complète en pratique. Géographiquement, Verbobonc est nichée au cœur d'une vallée fluviale fertile, entourée de collines boisées riches en ressources telles que le cuivre et diverses gemmes précieuses. La capitale, également nommée Verbobonc, est située stratégiquement le long d'un tributaire majeur, facilitant le commerce et la défense. La population de Verbobonc est diversifiée, comprenant une majorité d'humains ainsi que des communautés significatives de gnomes et d'elfes sylvestres. Les langues couramment parlées incluent le commun, reflétant un mélange culturel riche et varié. L'administration de Verbobonc est découpée en quatorze fiefs libres et seigneuries, tous sous 500 miles carrés, et toute la vicomté est un évêché sous Saint Cuthbert, divisé en huit "gardes" supervisées par des abbés ; certaines gardes incluent plus d'un fief politique. La vicomté a longtemps été un bastion contre les forces maléfiques, illustré par son engagement actif dans la bataille contre le Temple du Mal Élémentaire. Les forces militaires de Verbobonc comprennent des unités de cavalerie et d'infanterie bien entraînées, soutenues par des éclaireurs elfes et des troupes spéciales gnomes, démontrant une capacité à mobiliser rapidement en réponse à des menaces externes. La monnaie de Verbobonc, adaptée de Furyondy, facilite le commerce régional et reflète l'autonomie économique de la vicomté. Les principales exportations comprennent le cuivre, les gemmes et le bois, essentiels pour le commerce et l'artisanat local. Les alliés de Verbobonc comprennent principalement Véluna et Furyondy, bien que les relations soient parfois tendues, ainsi que diverses petites communautés qui partagent des intérêts commerciaux ou stratégiques. Ses ennemis sont principalement des cultes maléfiques et des forces externes qui cherchent à exploiter ou déstabiliser la région.

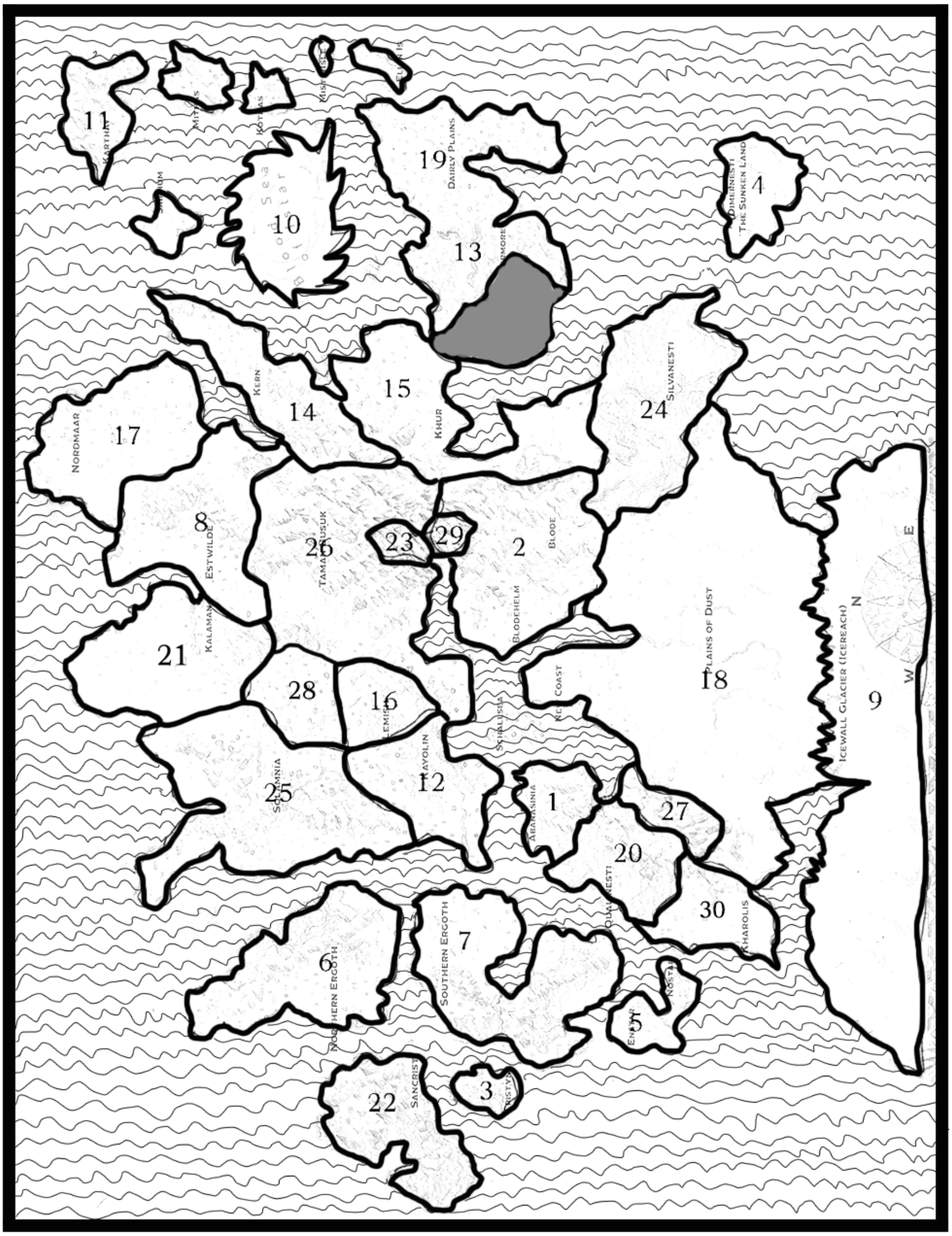
ZEIF



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (V/G) 4/13
POINTS DE VIE : 860
EAU : 13 **TERRE** : 11
FEU : 14 **AIR** : 8
TRÉSOR : A, B, G, V, Z (5)
Nbre D'ARMÉES :11
2 Infanteries Type III (Fantassins d'élite) : 1d10+8
2 Infanteries Type IV (Mercenaires Géants) : 2d12+12
2 Cavaleries Type II (Cavalerie légère) : 1d10+8
3 Cavaleries Type III (Cavalerie lourde) : 1d12+10
2 Cavaleries Type IV (Archers montés) : 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de cavalerie élaborées, raids rapides, Charge de Cavalerie, Guérilla, Phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications majeures, usage stratégique du terrain, Résistances légendaires, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Loyal
TAILLE : Royaume Gigantesque (1,628,300 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 190 / 380,000 XP
BASTION: Zeir-i-Zeif
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Armes, armures, textiles
Exportations : Denrées alimentaires, gemmes, chevaux, bétail
RELIGION/DIEU : Istus, Al'Akbar, Mouqol, Geshtai, Xan Yae

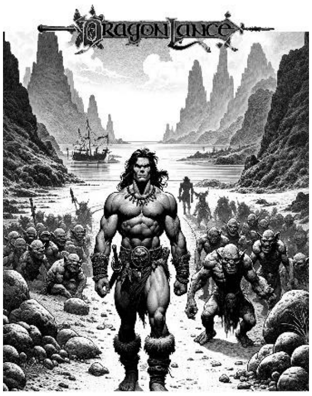
Le Sultanat de Zeif est situé à l'extrémité ouest de la Flanaess, une région particulièrement riche grâce aux courants chauds de l'océan Dramidj. Cette position géographique confère au Sultanat une abondance de ressources agricoles, bien que ses ressources minérales soient limitées à une source secrète de chrysobéryls et de péridots extrêmement purs. La population de Zeif est majoritairement humaine de souche Baklunish, avec une présence notable d'orcs qui représentent environ 10% de la population. Le reste comprend de petits pourcentages de demi-humains et d'autres races. Les langues principales incluent le Baklunish et le Commun, reflétant une société diverse et multiculturelle. Zeif est gouverné par une monarchie féodale indépendante avec un sultan héréditaire à sa tête, son Omnipotence, Gloire de l'Ouest, sultan de Zeif (voleur/guerrier niveau 4/13). Les villes et les terres environnantes sont administrées par une variété de nobles titrés, notamment des beys, des deys, des emirs et des pashas, chacun gouvernant une des 38 timars. L'armée de Zeif est réputée pour sa puissante cavalerie, superbement équipée, qui constitue le pilier de sa force militaire. En plus de cela, le Sultanat maintien des mercenaires des plaines de Paynims, renforçant ainsi sa capacité à mener des opérations rapides et décisives à travers ses vastes territoires. Les alliances de Zeif sont variables, entretenant parfois des relations amicales avec des nations telles que Tusmit et des tribus de Paynims, mais il se trouve également en conflit intermittent avec Ekbir, Tusmit et Ket. Ces dynamiques complexes reflètent la position stratégique et les intérêts diversifiés du Sultanat dans la région. *Gestion des Alliances* : En raison de sa position géopolitique complexe, Zeif a développé des compétences diplomatiques exceptionnelles en matière de gestion des alliances. Leurs diplomates sont habiles à naviguer dans les eaux politiques tumultueuses de la région, tissant et maintenant des relations stratégiques avec d'autres nations et groupes d'intérêt.

DragonLance



1. ABANASINIE
2. BLODE & BLODEIM
3. CRISTYNE
4. DARGONESTI & DIMERNESTI
5. ENSTAR & NOSTAR
6. ERGOTH DU NORD
7. ERGOTH DU SUD
8. EST SAUVAGE
9. GLACIER DU MUR DES GLACES
10. ILES DE LA MER DE SANG
11. ILES DRAGON & ILES BRUMEUSES
12. KAYOLIN
13. KENDERHOME
14. KERN
30. KHAROLIS
15. KHUR & BALIFOR
16. LEMISH
17. NOORDMAAR
18. PLAINE DE POUSSIERE
19. PENINSULE DE GOODLUND
20. QUALINESTI
21. ROYAUME DE TALADAS
22. SANCRIST
23. SANCTION
24. SILVANESTI
25. SOLAMNIA
26. TAMAN BUSUK
27. THORBARDIN
28. THROTL
29. ZHAKAR

ABANASINIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 520
EAU : 15 **TERRE** : 11
FEU : 11 **AIR** : 15
TRÉSOR : B, E, G, I, S (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type II (Tribus barbares) : 1d10+6
1 Infanterie Type III (Légion d'Acier) 1d12+10
1 Cavalerie Type I (Cavalerie légère) : 1d8+8
1 Cavalerie Type III (Guerriers Centaures) : 1d12+8
1 Artillerie Type II (Archers d'élite) : 1d8+10
1 Marine Type II (Marine cotière) 1d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla, alliances temporaires, Charge de cavalerie, Horde sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Terrain difficile, embuscades
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (205.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 80 / 160,000 XP
BASTIONS (2) : Solace, Havre (Haven)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux, armes, cuir
Exportations : Maïs, fourrures, chevaux, couvertures tissées, poterie, ale, armes
RELIGION/DIEU : Gilean, Chislev et Takhisis, Mishakal

Abanasinia, dépourvue de capitale formelle, se compose de tribus indépendantes et de quelques villes organisées en théocratie. Les populations principales incluent des barbares des plaines, divers groupes humains, des nains des collines, des centaures, des gobelins et des sligs. La géographie d'Abanasinia est dominée par de vastes plaines fertiles, encadrées par des montagnes et un marais à l'extrême est, avec des ruines anciennes et des régions moins explorées.
Le climat est caractérisé par des étés chauds propices à l'agriculture et des hivers froids avec de fortes chutes de neige, influencés par les courants marins qui modèrent les températures. Politiquement, Abanasinia est une région de villages indépendants plutôt que de grandes cités. Solace et Havre sont des centres agricoles notables, tandis que les villages tribaux comme Que-Teh et Que-Kiri offrent une base politique rudimentaire. Après des événements récents, comme la destruction de Que-Shu, les tribus cherchent à former une confédération pour une meilleure coopération. Le commerce est vital, avec des échanges de produits agricoles, d'artisanat et de ressources naturelles avec les régions voisines, soutenant un réseau d'échanges actif et diversifié. L'âge des mortels a vu les tribus des plaines s'unir sous un seul chef, et a également vu les villes portuaires prospérer sous divers princes marchands. Les villes de l'intérieur des terres se développent également sous leurs maires respectifs, alors que divers exilés et réfugiés quittent leurs maisons pour vivre dans le royaume libre. La Légion d'Acier forma sa chevalerie dans le royaume, basant son quartier général à l'origine à Solace. Pendant la première partie de la nouvelle ère, la région a souffert sous le règne du suzerain dragon Beryllinthranox Guerrier niveau 15. Abanasinia est également notable pour être le site de Xak Tsaroth, où les Héros de la Lance ont trouvé la Disque de Mishakal, marquant ainsi le renouveau de la foi envers les vrais dieux, notamment Mishakal, la déesse de la guérison et de la compassion.

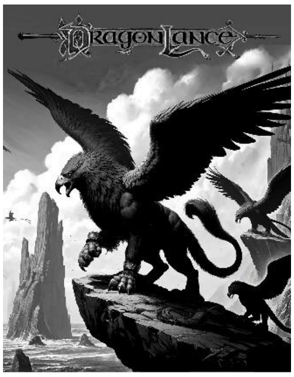
BLODE & BLODEHEIM



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (B) 15
EAU : 12 **TERRE** : 15
FEU : 16 **AIR** : 16
POINTS DE VIE : 430
TRÉSOR : G, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Type III (Ogres de Blode) : 1d12+12
1 Cavalerie Type II (Cavalerie draconienne) : 1d12+9
1 Unité Aéerienne Type IV (Flottille de Dragon vert) : 2d10+10
1 Unité Aérienne Type IV (Flotte de Dragon noir) 1d20+12
(1) Volante Type IV (Démons) 3d6+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids brutaux, embuscades montagneuses, Attaque de panique, Horrifiante Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles de Bloten, Stupide
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Citadelle & Donjon (60.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 100 / 200,000 XP
BASTION : Bloten
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes en métal, armures, aliments
Exportations : Minéraux, travail en pierre, sculptures d'ogre
RELIGION/DIEU : Takhisis, Hiddukel

Blode et Blodeheim, nichés dans les montagnes Khalkist au sud, sont dominés par les ogres et l'Armée du Dragon Vert. La capitale, Bloten, et les ruines de Takar sont les principaux établissements, entourés par des montagnes imposantes et un désert aride. La région bénéficie de protections naturelles mais est peu peuplée, reflétant la brutalité de ses habitants. Le climat varie de tempérer à aride, avec des hivers doux et des étés chauds influencés par des courants marins qui tempèrent les températures extrêmes. Politiquement, Blode est une dictature militaire dirigée par l'ogre Dictateur Blode. Le pays maintien une alliance fragile avec la nation ogre de Kern au nord, tout en collaborant avec les pirates de Sanction et les nomades de Khur pour le commerce et les équipements militaires. La politique commerciale de Blode est brutale, basée principalement sur l'intimidation et la force, préférant le pillage aux échanges équilibrés, à l'exception des interactions nécessaires avec des partenaires plus puissants ou technologiquement avancés. Les forces de Blode, renforcées par l'Armée du Dragon Vert, continuent de déployer des tactiques de guérilla, utilisant leur connaissance des terrains montagneux et arides pour tendre des embuscades. Sous la dictature de Blode, le royaume navigue entre alliances et tensions, surtout affecté par les conflits entre les dragons verts et rouges. La culture ogre, centrée sur la force et la loyauté au chef, souligne leur nature guerrière. L'économie, principalement basée sur le pillage, peine sous un climat aride, forçant une dépendance envers le commerce sous contrainte et souvent violent. Face aux défis internes et externes, Blode cherche à maintenir sa stabilité tout en exploitant les divisions parmi ses alliés et ennemis pour renforcer son pouvoir dans la région. *Raids Brutaux* : Les habitants de Blode sont réputés pour leurs raids brutaux et impitoyables, où ils attaquent de manière soudaine et violente pour piller les ressources et capturer des esclaves. Leur connaissance des terrains montagneux et leur brutalité font de leurs raids des opérations redoutables. *Guerre des Dragons* : Blode et Blodeheim profitent habilement des conflits entre les dragons verts et rouges pour affaiblir leurs adversaires et étendre leur propre influence. Le royaume a développé des tactiques spécifiques pour exploiter ces tensions et tirer parti des rivalités entre les deux factions de dragons.

CRISTYNE (ILE)



FRÉQUENCE : Très rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 250
EAU : 17 **TERRE** : 9
FEU : 13 **AIR** : 11
TRÉSOR : B, C (1)
Nbre D'ARMÉES : 1
1 Escadron Type III de Griffons de Cristyne : 1d12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Attaque en piqué, capture et Capture de Leader, Vorace, Constriction, Agile, Frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflages nocturnes, Sos Nature, Régénérante, Indétectable, Terrain difficile
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Château fort & Territoire (3.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : I / 6 / 12,000 XP
BASTION : Merwick
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Viandes exotiques, métaux rares
Exportations : Plumes de griffon, artéfacts magiques
RELIGION/DIEU : Cultes locaux de la nature, Habbakuk, Chislev, Zeboim, Mishakal, Reorx

L'île de Cristyne se trouve à l'ouest de l'Ergot du Sud et au sud de Sancrist. Cristyne est une petite île, connue principalement pour ses griffons uniques, les Griffons de Cristyne. Ces créatures majestueuses ressemblent à de grandes panthères noires avec la tête et les ailes de corbeaux géants, une combinaison qui les distingue nettement des autres races de griffons. Contrairement à leurs cousins qui chassent le cheval, les Griffons de Cristyne préfèrent le charognard et sont particulièrement friands des insectes et créatures insectoïdes de l'île. Géographie : L'île est caractérisée par un relief accidenté et de denses forêts où vivent les griffons. La capitale, Merwick, est située sur la côte ouest de l'île et est le principal point de contact pour les rares visiteurs. Elle abrite également les éleveurs et les soigneurs qui s'occupent de ces griffons magiques. Climat : Le climat de Cristyne est tropical avec des étés longs et humides et des hivers doux. Les vents constants de la mer aident à tempérer les températures les plus extrêmes, rendant l'île agréablement habitable toute l'année.
Politique : L'île est gouvernée par une monarchie qui, bien qu'isolationniste, maintien des relations commerciales sélectives avec les îles environnantes et le continent. Les Griffons de Cristyne sont considérés comme des trésors nationaux et leur protection est une priorité absolue.
Commerce : Cristyne exporte les plumes de ses griffons, très prisées pour leur puissance magique et leur beauté unique. Ils importent également des viandes exotiques pour nourrir leurs griffons et des métaux rares utilisés dans l'artisanat local.
Cette île mystérieuse reste largement inexplorée en raison de sa nature isolée et des légendes entourant ses puissantes créatures ailées.

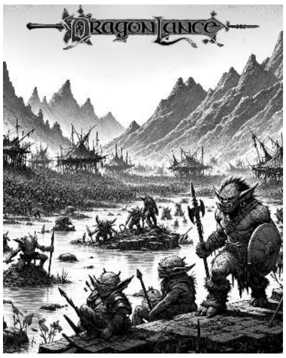
DARGONESTI & DIMERNESTI



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (Sor) 11
POINTS DE VIE : 370
EAU : 20 **TERRE** : 11
FEU : 8 **AIR** : 4
TRÉSOR : C, H (2)
Nbre D'ARMÉES : 2
1 Infanterie Type II (mages de la mer Dimernesti) : 1d8+2
1 Marine Type IV (Dargonesti) : 1d20+2
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Métamorphose en otaries (Dimernesti), métamorphose en dauphins (Dargonesti) Amphibie, Sauvage, Psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflage aquatique, retraite rapide dans l'eau Régénérante, Incombustible, Indétectable Terrain difficile,
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Place Forte & Enceinte (10.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : III / 19 / 29,000 XP
BASTION : Dimernost
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Artéfacts magiques, technologies de surface
Exportations : Corail, perles, artefacts enchantés
RELIGION/DIEU : Culte du Roi des Mers, déités marines, Habbakuk, Chislev, Zeboim, E'li (Paladine), Branchala.

Les Dargonesti et Dimernesti, elfes de la mer, diffèrent grandement de leurs cousins terrestres avec leur peau bleutée et caoutchouteuse, leurs yeux larges et leurs doigts palmés. Ces créatures barbares excellent dans la natation et peuvent se métamorphoser en otaries (Dimernesti) ou en dauphins (Dargonesti), utilisant ces formes pour explorer ou combattre sous les vagues. Dimernost, la capitale des Dimernesti, est une ville sous-marine située dans l'Océan Courrain du Sud-Est, près des terres elfiques de Silvanesti. Construite à partir de corail coloré, cette cité est dominée par la Tour de la Mer, résidence du Parleur de la Mer, le souverain des Dimernesti. La ville est un labyrinthe de jardins de corail, d'écoles de méduses, et de fermes de varech, avec une architecture adaptée à la vie sous-marine. Les Dargonesti, quant à eux, préfèrent les vastes étendus océaniques ouvertes et sont connus pour leur nature plus hostile et guerrière par rapport aux pacifiques Dimernesti. Les deux races partagent une profonde connexion avec la magie marine et utilisent des formes de combat aquatique spécialisées pour défendre leurs royaumes contre les menaces. La politique de ces royaumes est complexe, souvent centrée sur la protection de leurs eaux contre les envahisseurs et sur les alliances avec d'autres races marines. Leur isolement par rapport à la terre ferme les rend mystérieux et peu compris des races terrestres. En matière de commerce, Dimernost et les communautés Dargonesti échangent principalement des ressources marines telles que le corail et les perles, souvent embellies par magie, contre des technologies et des artefacts de la surface. Cette interaction commerciale est cruciale pour maintenir leur avancée technologique et magique sous l'eau.

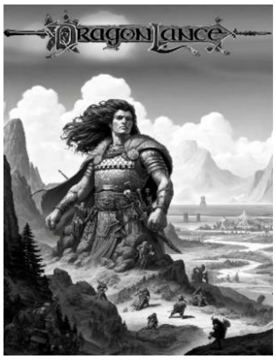
ENSTAR & NOSTAR



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 10
POINTS DE VIE : 330
EAU : 18 **TERRE** : 10
FEU : 6 **AIR** : 6
TRÉSOR : B, C (2)
Nbre D'ARMÉES : 2
1 Infanterie Type II mixte (Humains et elfes) : 1d8+4
1 Infanterie Type I (Horde de gobelins) : 1d8+3
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids, embuscades, Horde sauvage, Contre-attaque, Impitoyable, Sanglante, Vorace
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, pièges environnementaux, Défensives, Vivre de la terre
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Place Forte & Enceinte (12.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : III / 16 / 20,000 XP
BASTION (2) : Hovost pour Enstar; Bev's Oar pour Nostar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Outils, vêtements, métaux
Exportations : Vin noir, cuir, bois
RELIGION/DIEU : Gilean, Majere, Lunitari, Solinari et Nuitari

Enstar, une île humaine située au sud de Southern Ergoth et à l'ouest de Qualinesti, est caractérisée par des plaines herbeuses s'étendant sur l'ensemble de son territoire. Après le Cataclysme, l'île a émergé comme une entité indépendante de l'Empire d'Ergoth. Attaquée par des ombres spectrales durant la Guerre du Chaos, seule la ville de Hovost a survécu, possiblement accompagnée de quelques villages isolés.
Nostar, une grande île située à l'ouest d'Ansalon, a également émergé du Cataclysme comme une masse terrestre autonome. Historiquement peuplée d'humains, d'elfes et de gobelins, la guerre du Chaos a dévasté ses habitants, laissant des terres désolées jonchées de trous et de ruines. Les villes humaines, telles que Bev's Oar et Castle Dread, ainsi que les villages de gobelins, luttent pour surmonter les préjudices raciaux oubliés suite à l'horreur de la guerre.
Les deux îles partagent un alignement neutre avec des gouvernements distincts reflétant leur diversité culturelle et raciale. Les armées, principalement composées de milices locales et de hordes de gobelins, défendent les îles contre les incursions extérieures tout en essayant de reconstruire une société fonctionnelle malgré le traumatisme historique et les perturbations magiques résiduelles.
Les échanges commerciaux sont minimaux, Enstar échangeant principalement du bois et du cuir, tandis que Nostar est connu pour son vin noir unique. Les difficultés économiques persistent, exacerbées par l'isolement et les séquelles de guerre. Ces îles, marquées par leur histoire et leur culture de survie, illustrent les défis de la reconstruction et de la coexistence après des catastrophes naturelles et des conflits magiques majeurs.

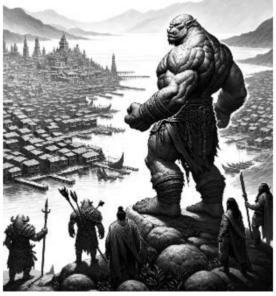
ERGOTH DU NORD



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (G) 15
POINTS DE VIE : 550
EAU : 17 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR** : 15
TRÉSOR : F, P, T, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanteries Légère (Type II) : 1d8+6
1 Cavaleries Lourdes Type II : 1d10+6
1 Artillerie Type III (Archers de Gwynned) : 1d12+6
1 Marine Type II (Commerce) 1d8+6
1 Marine Type III (Guerre) 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 72%
ATTAQUES SPÉCIALES : Stratégies militaires avancées, diplomatie, Barbares Justicier, Phalange, Élevé pour la guerre.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications antiques, patrouilles navales, Sos Nature, Défensives, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Grande Ville & Château (130.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 60 / 120,000 XP
BASTION : Gwynned
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, fruits, cuir
Exportations : Cuivre, laiton, outils en acier, reliques, pierre taillée
RELIGION/DIEU : Paladine, Habbakuk, Kiri-Jolith, Reorx, Mishakal, Gilean, Sirrion.

L'île de Northern Ergoth, jadis puissant empire, est maintenant un territoire mixte peuplé majoritairement d'humains, mais également harcelé par des ogres, gobelins, nains des ravines et slig. L'ergot demeure la langue principale, bien que le commun et le solamnique soient également largement utilisés.
La géographie de Northern Ergoth est dominée par une chaîne de montagnes s'étendant du nord-ouest au sud-est, tandis que la partie ouest, Ergoth propre, est constituée de plaines herbeuses adossées aux montagnes. La section orientale est la nation kender de Hylo, célèbre pour ses bois riches en plantes alimentaires et médicinales. Le bord sud de l'île est un désert vallonné de broussailles et de sauges, généralement non revendiqué par les kender ni les humains. Le climat de Northern Ergoth est relativement doux avec des étés qui durent quatre mois, tempérés par les courants de la mer Sirrion du Sud qui modèrent les effets du gel en hiver. L'air marin favorise des averses printanières abondantes et de lourdes chutes de neige, bien que le sud de l'île, éloigné des brises océaniques, soit plus aride. Sur le plan politique, Northern Ergoth est dirigé par l'Empereur Mercadior Redic V qui est un guerrier humain de niveau 15, très bien protégé, avec une bonne quantité de vie, un strict respect des lois et règles, et une personnalité impassible. Il aspire à restaurer la gloire de l'ancien empire d'Ergoth. Il parraine des expéditions d'aventuriers dans les ruines antiques et négocie des traités, notamment avec les Qualinesti, pour renforcer économiquement et militairement le nord. Le commerce de Northern Ergoth se spécialise dans l'exportation de cuivre, de laiton, d'outils en acier, de reliques, et de pierre taillée vers Solamnia, Sancrist, et Hylo, en échange de nourriture, de métaux précieux, de sculptures en bois, et de produits en cuir.

ERGOTH DU SUD (T)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : Dragon blanc
POINTS DE VIE : 640
EAU : 18 **TERRE** : 15
FEU : 11 **AIR** : 16
TRÉSOR : V, U, T, Z (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
3 Infanteries Type II (Elven archers élite) : 1d8+8
3 Infanteries Type III Lourde (Ogre warriors) : 1d12+10
1 Cavalerie Légère Type II (Kagonesti) : 1d10+6
(1) Volante Type IV (Dragon Blanc) 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades en forêt, Horde Sauvage Contre-attaque, Capture de Leader, Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, magie et résistances élémentaires, Moral élevé Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Petit Royaume (250,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 117 / 235,000 XP
BASTION : Daltigoth
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Acier, tissus, grains
Exportations : Fruits, cuir, bois, produits artisanaux
RELIGION/DIEU : Mishakal, Branchala, Kiri-Jolith, Chislev,

Le Southern Ergoth est une terre de contrastes et de conflits, réunissant des réfugiés elfiques et des ogres sous une gouvernance fragmentée. Situé sur une île au climat difficile, marqué par des tempêtes fréquentes et des saisons imprévisibles, ce royaume est façonné par ses divers peuples et leur histoire tumultueuse. Les elfes, dirigés par des figures telles que Lady Merathanos et Regent Belthanos, cherchent à établir une nouvelle harmonie, tandis que les ogres comme le Dictator Kthaaarx maintiennent une emprise tyrannique sur des zones clés comme Daltigoth. La géographie de Southern Ergoth, avec ses plaines désolées au nord et ses forêts luxuriantes au sud, témoigne de la diversité des écosystèmes et des cultures. Les villes comme Qualimori et Silvamori, bien que prospères, restent en alerte constante face aux menaces extérieures et aux tensions internes. Les forces armées de Southern Ergoth comprennent des unités variées allant des archers elfiques aux guerriers ogres, chacun spécialisé dans des tactiques adaptées à l'environnement complexe de l'île. La diplomatie reste tendue, avec des efforts continus pour forger une paix durable parmi les nations elfiques et leurs voisins humains et nains. Le climat imprévisible et les barrières naturelles comme les montagnes et les forêts influencent directement la vie et la stratégie des habitants. Tensions et alliances entre les clans elfiques et les autres groupes sont courantes, avec une économie basée sur les ressources naturelles telles que le bois. La région est un point de rencontre pour le commerce et la diffusion culturelle, mais fait face à des défis tels que la gestion des réfugiés, les tensions raciales, et les menaces extérieures. *Magie élémentaire* : Les habitants d'Ergoth du Sud ont développé une maîtrise de la magie élémentaire, tirant leur pouvoir des forces primordiales de la nature. Leur magie leur permet de manipuler les éléments, créant des tempêtes dévastatrices ou invoquant des protections naturelles pour défendre leur territoire. *Résistance aux éléments :* Les habitants d'Ergoth du Sud ont appris à survivre dans un climat imprévisible et difficile, ce qui leur confère une résistance naturelle aux éléments. La Tour de haute Magie (T) Le donjon Cramoisi (4) un jardin autour de la tour de magie de Daltigoth permet d'endormir, les armées ennemies qui se trouve près du bastion (Daltigoth) et leur faire oublier leur souvenir d'attaquants. Elle est liée à des sorts de Libération*, Magie, Protection.

EST SAUVAGE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (B) 12
POINTS DE VIE : 780
EAU : 13 **TERRE** : 16
FEU : 13 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, G, S, T, V (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type III (Tribus barbares) : 1d12+8
2 Infanteries Type III (Ogres) : 1d12+8
1 Infanterie Type IV (Sorciers &Shamans) 2d10+8
3 Cavaleries Type III (Compagnie méhariste) 2d8+8
2 Cavalerie Type II (Centaures) : 1d10+10
1 Artillerie Type IV (Géants lanceurs de roches) : 2d10+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Horde sauvage, Brutale, Contre-attaque, Charge de Cavalerie, Flexible, encerclement téméraire, Frénésie. Expert en siège.
DÉFENSES SPÉCIALES : Terrain difficile, Stupide, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Mauvais Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (1.500.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 180 / 360,000 XP
BASTION : Villages (3)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, métaux
Exportations : Fourrures, artisanat tribal, mercenaires
RELIGION/DIEU : Chislev, Zivilyn, Habbakuk, Gilean, Takhisis, Erythnul, Sargonnas, Morgion, Zeboim, Chemosh.

Située dans une zone de transition climatique et géographique, Estwilde est un territoire farouche et isolé où chaque village et chaque tribu est souverain. Le pays est peuplé de créatures telles que des humains maléfiques, des races de gobelins, des ogres, des géants et des centaures, ainsi que des nains des collines (Neidar). La diversité linguistique est vaste, avec des langues telles que l'Estwilde (Mountain Barbarian), le Gobelin, l'Ogre et le Nordmaarian dominants, tout en accueillant les influences de langues plus minoritaires telles que le Draconian et le Solamnic. La géographie d'Estwilde se caractérise par ses vastes plaines sèches, ses collines rugueuses, ses forêts de pins et ses hautes montagnes, qui fournissent peu de ressources mais exigent une résilience acharnée de ses habitants et de la faune locale. Les Woods of Lahue au nord abritent un empire goblin naissant et les Lahutians, une race humaine cannibale aux caractéristiques distinctives.
Le climat d'Estwilde est un mélange de températures extrêmes. Les étés, chauds et humides, sont rarement tempérés par la pluie, tandis que les hivers sont rigoureux avec des tempêtes fréquentes et intenses, faisant d'Estwilde un lieu de survie plutôt que de confort. Cette rudesse climatique a façonné une population dure et méfiante, peu encline à accueillir des étrangers ou à se mêler au-delà de ses frontières rigides.
Sur le plan politique, Estwilde est fragmenté en différentes formes de gouvernement tribal, dominé par des chefs et des seigneurs de guerre qui valorisent la force et la ruse. Ces dirigeants, tels que le Chieftain Htulok. Kak, le Clanlord Ooragh et le Khan Karriga, maintiennent leur pouvoir par la brutalité et l'intimidation, établissant des alliances fragiles avec des voisins aussi impitoyables qu'eux. Le commerce est minimal, principalement centré sur la subsistance et les nécessités de base, reflétant une économie largement autarcique où le troc prévaut sur les transactions monétaires. Les raids sur les caravanes et les affrontements avec les armées des dragons bleus au sud

DRAGONLANCE

GLACIER DU MUR DES GLACES



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : Dragon blanc
POINTS DE VIE : 600
EAU : 15 **TERRE :** 18
FEU : 8 **AIR** : 22
TRÉSOR : A, G, Q, I (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
1 Infanterie Type III (Barbares de Glace) : 1d10+8
1 Infanterie Type IV (Géants des Tempêtes) 2d12+10
1 Cavalerie Type III (Thanoi sur luges) : 2d8+12
1 unités Volantes Type II (Dragon Blanc jeunes) : 2d10+10
2 Unités Volantes Type IV (Dragons Blancs) 1d20+12
(1) Infanterie Type IV (Titans des glaces) 1d20+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Horde sauvage Attaque de panique, Brutale, Horrifiante
DÉFENSES SPÉCIALES : Crevasses camouflées, forteresses de glace, immunités, Régénérante, Incombustible
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon (Ice Folk), Mauvais (Thanoi)
TAILLE : Très grand Domaine (200.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (M/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 150 / 295,000 XP
BASTION : Citadelle du Mur des Glace
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métal, tissus
Exportations : Fourrures, glace sculptée, huile de poisson
RELIGION/DIEU : Paladine, Hiddukel, Cryonax,Nuitari

Icereach est une terre glacée aux confins méridionaux d'Ansalon, caractérisée par un glacier monstrueux et des vents glacials constants. Jadis disputée entre humains barbares, thanoi et une grande force d'ogres, la région voit maintenant un affrontement entre les Thanoi, les barbares de glace et les Dragons Blancs. La survie dans cette contrée hostile dépend de la chasse et de la pêche sur glace, offrant nourriture, peaux et blubber nécessaires aux peuples indigènes. Les Thanoi, guerriers semblables à des morses, ne montrent aucun intérêt pour le commerce et se concentrent sur leur domination territoriale. Les humains, plus pacifiques, dépendent des importations de Tarsis pour les outils métalliques essentiels à leur survie quotidienne. Cependant, les dragons blancs, après avoir subi des pertes lors de la Guerre de la Lance, se sont installés et imposent une occupation militaire sans presque aucune civilisation à gouverner. Le climat d'Icereach est brutal, avec des blizzards féroces et un soleil à peine visible en hiver. Les tempêtes de neige violentes et les éclairs lors des blizzards sont des phénomènes courants. Malgré la lumière solaire limitée, la faune et la flore locales se sont adaptées pour prospérer dans cet environnement extrême. Politiquement, Icereach est divisée entre les humains qui luttent pour leur survie et les Thanoi belliqueux. Les dragons blancs ajoutent une couche supplémentaire de menace, rendant la cohabitation et la survie encore plus périlleuses. Des efforts diplomatiques ont été tentés pour forger des alliances avec des royaumes plus au nord, mais avec peu de succès, car peu peuvent imaginer la vie sur un glacier aussi inhospitalier. Le commerce est limité à des échanges essentiels, principalement des fourrures, de l'ivoire et de la viande contre des biens manufacturés nécessaires comme les pointes de harpon, crochets de pêche et patins de traîneau. Les interactions commerciales avec les royaumes voisins sont rares et souvent méfiants, reflétant l'isolement et les dures réalités de la vie à Icereach. *Tempête de Glace* : Les habitants du glacier peuvent invoquer des tempêtes de glace féroces, amplifiant les conditions météorologiques déjà extrêmes de leur territoire. Ces tempêtes de glace engloutissent les intrus dans des tourbillons de neige et de glace, les désorientant et les affaiblissant avant une attaque.

ÎLES DE LA MER DE SANG (T)



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : Voir ci-dessous
POINTS DE VIE : 760
EAU : 18 **TERRE** : 14
FEU : 11 **AIR** : 6
TRÉSOR : F, G, T, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
2 Infanteries Type IV (Troupes de Choc Minotaures) : 2d12+10
2 Cavaleries Type IV (Centaures Marins) : 2d10+7
2 Marines Type IV (Galères Lourdes) : 2d12+8
1 Artillerie Marine Type III (Catapultes de bord) 2d10+6
2 Unités Aériennes Type IV (Dragons Noirs Anciens) 2d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids côtiers, Embuscades maritimes Contre-attaque, Impitoyable, Capture de leader
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles de Lacynos, Phares magiques, Courageuse, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre (Saifhum) (G) 12, Mauvais Loyal (Mithas (G) 18 et Kothas (G) 15
TAILLE : Grand Royaume (500.000+ Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 195 / 390,000 XP
BASTIONS (3) : Front de Mer, Lacynos, Kalpethis
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Tissus, pierres précieuses, bois exotiques
Exportations : Sel marin, fruits tropicaux, épices
RELIGION/DIEU : Zeboim, Hiddukel, Sargonnas, Mishakal

Les Îles de la Mer de Sang, fragmentées par le Cataclysme, sont une mosaïque de cultures et de pouvoirs. Chaque île porte une identité distincte, avec Saifhum gérée comme une république maritime par des barbares marins, tandis que Mithas et Kothas sont dominées par des minotaures impériaux et des pirates cruels. Les sociétés de ces îles sont marquées par un climat politique instable, entretenant des alliances fragiles avec les puissances draconiennes environnantes pour contrôler les routes maritimes périlleuses. La région est stratégiquement vitale, offrant des ressources uniques et des opportunités de commerce marqué par des pratiques brutales, typiques des minotaures et pirates locaux. L'économie repose sur la pêche, le commerce maritime, et la production de sel, tandis que les îles minotaures se spécialisent dans la construction navale et les armements en bronze. Dans cet archipel tumultueux, chaque île se distingue par son autonomie et ses interactions complexes tant internes qu'externes. À Saifhum, une démocratie maritime prévaut, avec des élections fréquentes qui déterminent le Grand Mariner, actuellement Thimbalin Hankel, un navigateur jovial mais astucieux. Mithas, sous le règne impérial de l'Empereur Chot Es-Kalin, focalise sur l'expansion militaire et la fortification, exploitant ses ressources volcaniques pour forger des armes de grande qualité. Kothas, gouvernée par Lord Mandracore le Reaver, un demi-ogre connu pour sa brutalité, sert de repaire à des pirates sans foi ni loi. Cette île fonctionne comme un point central pour les activités de piraterie dans la Mer de Sang, avec des réseaux bien établis qui facilitent les raids maritimes contre des navires commerciaux et des côtes peu défendues. Les relations diplomatiques et commerciales de ces îles avec les armées de Dragon noirs à proximité, bien que pragmatiques, sont chargées de méfiance et de manœuvres politiques visant à maintenir un équilibre de pouvoir favorable. Tours de haute sorcellerie (T) : Istar la main aux doigts sanglant (3) À l'époque pré-Cataclysme, cinq tours servaient de terrain d'entente pour les Ordres de Haute Sorcellerie. Ces tours se dressaient dans les emplacements finalement connu sous le nom de Palanthus (Capitale de Solamnia), Wayreth (Qualinesti), tour d'Istar dans la mer de sang, Daltigoth (Ergoth du sud) , et les Ruines dans Goodlund.

DRAGONLANCE

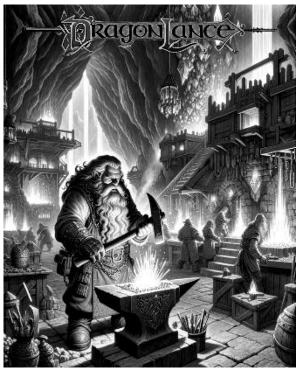
ÎLES DRAGON & ÎLES BRUMEUSES



FRÉQUENCE : Peu fréquente
EGO : 22
CLASSE D'ARMURE : -6
DIRIGEANT : Dragons
POINTS DE VIE : 980
EAU : 18 **TERRE** : 10
FEU : 18 **AIR** : 14
TRÉSOR : C, Gx2, I, O, P, Vx2 (6)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
1 Infanterie Type III (Gardiens Draconiques) : 1d12+12
1 Marine Type III (Flottes Mystiques) : 1d12+12
1 Unité Volante Type IV (Dragons d'or Anciens) 2d20+12
2 Volantes Type IV (Dragons Noirs Anciens) : 2d20+12
2 Volantes Type IV (Dragons Rouges Anciens) : 2d20+10
(1) Volante Type IV (Dragons Blancs Anciens) 2d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 90%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manipulation météorologique, illusions territoriales Contre-attaque, Capture de leader
DÉFENSES SPÉCIALES : Invisibilité des îles, barrières magiques, immunité, Moral élevé, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Variable
TAILLE : Petit Royaume (350.000+ Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 225 / 450,000 XP
BASTIONS (3) : Cité de l'Or, Lief, Cirriculum
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Artéfacts magiques, livres anciens
Exportations : Pierres précieuses, métaux rares, élixirs magiques
RELIGION/DIEU : Habbakuk, Zeboim, Paladine, Takhisis

L'archipel mystérieux des Îles Dragon et Îles Brumeuses, bien qu'isolé, s'avère un carrefour de biodiversité et de cultures anciennes. Le climat tropical perpétuel favorise une luxuriance végétale, transformant ces terres en paradis verdoyants, mais redoutables pour les non-initiés. Politiquement, ces îles ne présentent aucune alliance formelle, chaque communauté vivant selon ses propres règles et coutumes, ce qui renforce leur individualité et leur autonomie. La Cité de l'Or, située sur l'Île Brumeuse, est le seul véritable lieu de convergence politique de l'archipel. Elle est dominée par une oligarchie de dragons dorés, qui débattent des affaires internes et externes avec une sagesse séculaire, garantissant ainsi une stabilité et une gouvernance efficace. Cette cité représente aussi un centre de savoir et de culture, où des écoles de magie et des bibliothèques renommées attirent des chercheurs de divers horizons. Le commerce entre les îles est presque inexistant, chaque île étant largement autosuffisante grâce à ses propres ressources et à une gestion prudente de ses biens. Cependant, des épaves échouées sur les côtes révèlent parfois des trésors qui sont intégrés dans les économies locales, enrichissant ainsi les collections privées des dragons et autres résidents magiques de ces îles. Ces trouvailles occasionnelles contribuent à un certain dynamisme économique malgré l'isolation générale. Les Îles Dragon et les Îles Brumeuses restent enveloppées de mystère et de légendes, principalement à cause de leurs habitants énigmatiques et de leur géographie changeante. Selon les marins et les conteurs, ces îles seraient capables de se déplacer dans la mer, disparaissant et réapparaissant comme par magie, un phénomène qui n'a jamais été formellement documenté mais souvent rapporté par les marins égarés ou les aventuriers audacieux. Les défenses naturelles et magiques de ces îles les rendent presque impénétrables. Les dragons, gardiens ancestraux, utilisent leur puissance pour manipuler le climat et créer des illusions qui détournent ou découragent les visiteurs indésirables. Cette isolation a permis aux diverses espèces de dragons de prospérer et de maintenir une culture riche et diversifiée, loin des conflits qui agitent le continent d'Ansalon.

KAYOLIN



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (C/G) 8/14
POINTS DE VIE : 440
EAU : 13 **TERRE** : 12
FEU : 17 **AIR** : 6
TRÉSOR : B, C, D, F, O (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type I (Artisans Hylar) : 1d6+7
1 Cavalerie Type II (Patrouilles montées) : 1d10+5
1 Artillerie Type I (Balistes naines) : 1d8+3
(1) Infanterie Type III (Guerriers Daewar) : 1d12+5
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Ingénierie de siège, Charge de Cavalerie, Guerilla, Brutale, Phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications montagneuses, pièges à mécanismes, Courageuse, immunisé, défensive, endurcie
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Loyal
TAILLE : Château & Muraille (20.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 40 / 80,000 XP
BASTION : Lenish, Garnet
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Bois, textiles, denrées alimentaires
Exportations : Gemmes, marbre, pièces de monnaie, outils en métal, armures
RELIGION/DIEU : Reorx, Shinare, Kiri-Jolith, Sirrion

Kayolin, blottie au sud des plaines de Solamnia, abrite la ville naine de Garnet, construite initialement comme colonie minière. Grâce à des veines minérales riches, les nains ont extrait une variété de métaux précieux et ont établi des forges puissantes, développant ainsi une économie basée sur la frappe de monnaie et le commerce de matériaux de haute qualité. La société de Kayolin est structurée en deux clans principaux : les Hylar et les Daewar, chacun avec ses traits distincts et ses contributions à la cité. Les Hylar, avec leur sens du grandiose, ont façonné Garnet en un lieu de splendeur, utilisant le marbre local pour orner leurs vastes salles. Les Daewar, arrivés plus tard, se sont spécialisés dans le commerce et les échanges, apportant une compétence cruciale à la prospérité de la cité.
Les relations politiques à Kayolin sont marquées par une coopération entre les clans sous la direction d'un gouverneur et plusieurs praetors, chacun contribuant à la gestion de la cité avec sagesse et parfois une dose de mécontentement pour les affaires quotidiennes. Le climat montagneux de Kayolin offre des étés chauds avec suffisamment de pluie pour soutenir l'agriculture limitée et des hivers rigoureux qui sont peu affectés par les résidents de Garnet, grâce à leurs habitations souterraines. Sur le plan du commerce, Kayolin est reconnu pour ses produits raffinés tels que les gemmes, l'ironwork, et le marbre poli. Leur technologie monétaire attire des marchands de tout Ansalon, échangeant des biens contre les pièces frappées avec précision par les nains. Malgré les tensions régionales, notamment avec les forces extérieures et les menaces des gobelins et autres créatures, Kayolin reste un bastion de stabilité et de culture naine, témoignant de la résilience et de l'ingéniosité de ses habitants.

KENDERHOME



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 9
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (R) 10
POINTS DE VIE : 300
EAU : 13 **TERRE** : 12
FEU : 8 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, C (2)
Nbre D'ARMÉES : 2
1 Infanterie Type I (Guerriers Ogres) : 1d8+6
1 Artillerie Type I (Frondes Kender) : 1d8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guerilla, Sos Nature Infiltration attaque furtive Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Dissimulation, Régénérante, Vivre de la terre, Immunité, Agile Indétectable, Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Élevée
ALIGNEMENT : Neutre Chaotique
TAILLE : Place Forte & Enceinte (9.500 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : III / 15 / 17,000 XP
BASTION : Hylo
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux, blé
Exportations : Objets en bois sculpté, flint, ébène
RELIGION/DIEU : Branchala, Mishakal, Hiddukel, Shinare

Kenderhome, centrée autour de la ville portuaire de Hylo sur l'île du nord d'Ergoth, est une nation à l'équilibre précaire. La région, principalement forestière, abrite une communauté diverse incluant Kender, ogres, goblins et les mystérieux Kyrie. Les Kender, célèbres pour leur insatiable curiosité, dominent politiquement et culturellement, bien que leur gestion du gouvernement soit pour le moins hétéroclite. Le territoire est protégé par des barrières naturelles comme les montagnes et les eaux des détroits d'Algoni, avec des voisins généralement amicaux comme Solamnia à l'est. Cependant, la diversité des habitants et leur nature souvent chaotique rendent la politique interne complexe et imprévisible. Le climat tempéré, avec des étés frais et des hivers neigeux, permet une vie confortable sous les arbres de la forêt. Cette condition climatique, combinée avec la richesse naturelle de la forêt en bois et en minéraux précieux, soutient une économie axée sur le commerce artisanal, particulièrement avec les nations voisines comme Sancrist et Solamnia. En dépit de leur réputation de nonchalance, les Kender de Hylo ont développé une compétence remarquable en cartographie, transformant leurs innombrables aventures en cartes précises et détaillées, très prisées par les explorateurs d'Ansalon. Ces cartes, ainsi que leurs talents uniques en tant que "trouveurs", constituent une partie essentielle de leur économie d'exportation. La vie à Kenderhome, malgré ses apparences désorganisées, est une tapestrue vibrante de cultures, de langues et d'interactions qui, ensemble, façonnent une société unique et résiliente, souvent sous-estimée par les nations plus grandes et plus structurées. *Talents de négociation* : Les Kenders sont des négociateurs habiles, capables de trouver un terrain d'entente même dans les situations les plus tendues. Leurs talents de négociation leur permettent de conclure des accords avantageux lors du commerce avec d'autres nations, assurant ainsi la prospérité économique de Kenderhome. *Camouflage naturel* : Les Kenders sont capables de se fondre parfaitement dans leur environnement forestier, se dissimulant efficacement des regards indiscrets. Leur compétence en camouflage naturel leur permet de se déplacer furtivement dans les bois, échappant ainsi aux ennemis et tendant des embuscades avec une grande efficacité.

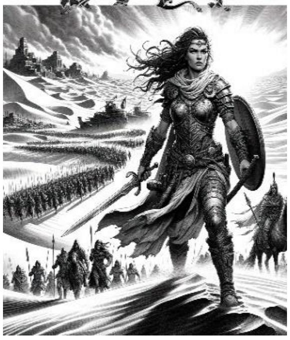
KERN



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (B) 14
POINTS DE VIE : 650
EAU : 14 **TERRE** : 13
FEU : 15 **AIR** : 16
TRÉSOR : B, C, D, G, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type II (Ogres guerriers) : 1d12+9
1 Cavalerie Type III (Centaures nomades) : 1d12+10
1 Infanterie Type III (Hommes de l'Armée Rouge) : 1d12+6
1 Artillerie Type II (Balistes goblins) : 1d10+6
1 Unité Volante Type IV (Dragons rouges) : 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guerilla, Contre-attaque, Charge de cavalerie, Attaque de panique, Brutale, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications, embuscades Endurcie en altitude Moral élevé Voir ci- dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Grande Ville & Chateau (120,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 75 150,000 XP
BASTION : Kernen
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armures, armes, nourriture
Exportations : Esclaves, talismans, chanvre, corde, chiens, lin
RELIGION/DIEU Sargonnas, Takhisis, Morgion, Chemosh

Kern est un royaume tumultueux dominé par des ogres mais abritant également centaures, goblins, et une présence notable de l'Armée Rouge des dragons. Situé entre Taman Busuk et la Mer de Sang, Kern est un pays de savanes sauvages et de montagnes hostiles où se mêlent les influences brutales de ses habitants. Le climat de Kern varie d'aride dans les plaines ouvertes à modérément tempéré dans les régions montagneuses. L'air y est souvent sec, sauf lors de brusques orages qui peuvent transformer temporairement le paysage en un terrain verdoyant. La chaleur est souvent oppressante, exacerbée par l'humidité qui s'élève des courants marins proches. La politique de Kern est aussi impitoyable que ses habitants. Actuellement sous l'occupation de l'Armée Rouge des dragons, les ogres locaux soutiennent sans réserve les ambitions destructrices de leurs nouveaux seigneurs draconiques. Cette alliance profite surtout à l'Armée Rouge, qui utilise Kern comme un bastion stratégique et un réservoir de ressources militaires. Le commerce est brutal et direct, centré sur des biens de base mais essentiels tels que le chanvre, les esclaves, et les produits agricoles, échangés principalement avec les nations voisines comme Blode. L'économie interne est renforcée par la fabrication d'armes et d'armures, bien que de qualité variable, destinées à soutenir les efforts de guerre continus contre les ennemis externes et internes de Kern.
Rage ogre : Les ogres de Kern peuvent entrer dans une rage incontrôlable lors des combats, augmentant leur force et leur résistance au combat. Cette capacité spéciale les rend redoutables au combat, capable de submerger leurs ennemis sous une vague de violence brute. *Tactiques de guerre draconiques* : les dragons rouges ont appris des tactiques de guerre sophistiquées, adaptées à la puissance et à la brutalité des dragons. Leur connaissance des attaques aériennes et des embuscades draconiques leur donne un avantage sur le champ de bataille. *Fortifications impénétrables* : Les habitants de Kern sont experts dans la construction de fortifications solides et impénétrables, utilisant les ressources naturelles de leur environnement pour se protéger des attaques ennemies. Leurs fortifications peuvent inclure des murs de pierre, des tranchées dissimulées et des pièges mortels, rendant l'assaut contre Kern extrêmement difficile. *Commerce d'esclaves* : Kern est connu pour son commerce brutal d'esclaves, où les captifs sont traités comme de simples marchandises.

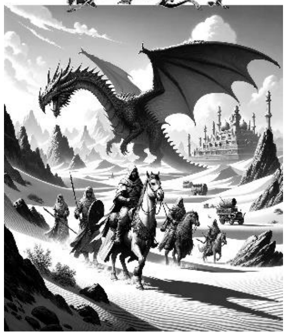
KHAROLIS



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (B) 16
POINTS DE VIE : 640
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 16 **AIR** : 8
TRÉSOR : B, C, D, G, V(4)
NOMBRE D'ARMÉES : 9
2 Infanteries Type II (Gardiens de Tarsis) : 1d10+8
1 Infanterie Type III (Garde d'Elite de Tarsis) 1d12+6
2 Artilleries Type III (Archers du désert) : 1d12+7
2 Cavalerie Type III (Cavaliers sur chameaux) : 1d12+10
2 Unités volantes Type II (Mages des sables) : 2d6+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla, Assauts Magiques, Horde sauvage, Fanatique, Impitoyable, Frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES : Mirage des sables, fortifications cachées, Soins sur le terrain, Vivre de la terre, incombustible
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Grand Royaume (600,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 125 / 250,000 XP
BASTION : Tarsis
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : eau, textiles, armes
Exportations : or, épices, artefacts
RELIGION/DIEU : Panthéon local, cultes héroïques, Paladine, Mishakal, Kiri-Jolith, Reorx, Chislev, Zivilyn.

Le royaume de Kharolis, situé dans les terres du sud d'Ansalon, était autrefois une région prospère avant le grand Cataclysme, connue pour ses vastes toundras luxuriantes. Transformée en un désert inhospitalier après le Cataclysme, cette région portait le nom de Plains of Dust. Historiquement, Kharolis était célèbre en tant que nation marchande dynamique, avec la ville de Tarsis comme épicentre du commerce. Les échanges florissants impliquaient des partenariats avec des nations comme le royaume nain de Thorin et les elfes de Silvanesti. Au fil du temps, l'attention d'Ackal Ergot, un puissant seigneur de guerre, se porta sur Kharolis en raison de sa prospérité. Ses invasions successives menèrent à des périodes de conflits intenses. La résistance locale, initialement désorganisée, finit par s'unifier sous la conduite de Kharolis de Tarsis, une guerrière qui parvint à fédérer les tribus et à repousser les envahisseurs lors de la bataille de Blood Stand. Cette victoire fut si déterminante que la région fut renommée en l'honneur de Kharolis. Malgré cette victoire, la région fut continuellement contestée par des puissances extérieures, notamment l'empire Ergothien et plus tard l'empire d'Istar, chacun cherchant à contrôler ou influencer Kharolis pour ses précieuses routes commerciales. Après le Cataclysme, les changements dramatiques dans le paysage et le climat transformèrent les lush toundras en un désert stérile, marquant le déclin de cette puissante nation marchande. La ville de Tarsis, jadis un port florissant, se retrouva isolée de la mer, réduisant ses échanges commerciaux et contribuant à son déclin économique. Aujourd'hui, Kharolis est principalement connue à travers les chroniques historiques et les récits de sa grandeur passée, témoignant de la résilience de ses habitants et de leur capacité à prospérer malgré les adversités. Le royaume de Kharolis demeure un symbole poignant de l'ascension et de la chute des civilisations dans le monde de Dragonlance.

KHUR ET BALIFOR

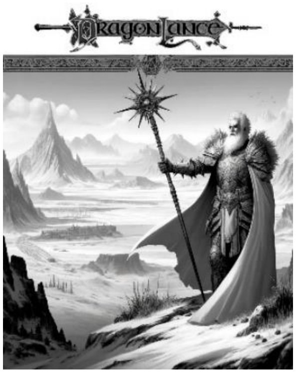


FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G/V) 13/7
POINTS DE VIE : 520
EAU : 11 **TERRE** : 14
FEU : 14 **AIR** : 8
TRÉSOR : B, G, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8(1)
1 Infanterie Type III (Nomades de Khur) : 1d12+8
1 Cavalerie Type III (Centaures) : 1d12+8
1 Infanterie Type III (Ogres de l'Armée Rouge) : 1d12+6
1 Artillerie Type III (Catapultes goblins) : 1d10+8
1 Marine Type III (Pirates de Port Balifor) : 1d10+8
2 Unités volantes Type II (Dragons verts jeunes) : 1d12+8
1 Unité volante Type IV (Dragons verts) 1d20+6
(1) Volante Type IV (Diables) 1d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids rapides, Contre-attaque, Flexible, Contre attaque, Capture de leader Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflage, embuscades
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Très grand domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 130 / 260,000 XP
BASTIONS (2) : Khuri-Khan, Port Balifor
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, armures, biens de luxe
Exportations : Chevaux, épices, verre, produits en cuir
RELIGION/DIEU : Sargonnas, Mishakal, Shinare, Hiddukel

Khur et Balifor, deux régions sauvages et désertiques dominées par des nomades du désert et l'Armée des dragons verts. Khuri-Khan, la capitale de Khur, et Port Balifor, le principal port de Balifor, servent de centres nerveux pour ces territoires arides. Le climat de Khur est extrême, avec des étés torrides où les jours sont écrasants de chaleur et les nuits glacialement froides. Des tempêtes de sable mortelles balayent fréquemment ces terres, tandis que les rares pluies revigorent brièvement la végétation clairsemée. Politiquement, Khur est une khanate où le pouvoir des nomades est consolidé sous l'égide de l'Armée Rouge des dragons. Cette dernière, bien que crainte, est respectée par les ogres locaux pour sa brutalité, qui résonne avec leurs propres coutumes de guerre. Le commerce est vital pour la survie de Khur, notamment l'échange de chevaux réputés pour leur rapidité et leur endurance contre des armes nécessaires à la défense et à l'expansion territoriale. Balifor, moins formel dans ses transactions commerciales, est connu pour ses marchés noirs où tout, des épices rares aux artefacts anciens, est négocié. Les deux régions partagent un respect commun pour la force et la résilience, valeurs qui définissent les interactions tant internes qu'externes. Leur alignement avec les forces plus sinistres de Krynn suggère des ambitions qui dépassent largement la simple survie, envisageant peut-être des conquêtes ou des alliances plus grandes sous les auspices de leur alignement maléfique. L'Armée du Dragon Vert est dirigée par un seul Dragon Highlord, qui était à son tour aidé par un certain nombre de Dragon Highmasters . Un grand nombre de dragons verts constituent l'Aile Verte *Tempêtes de sable vengeresses* : En tant que maîtres du désert, les habitants de Khur et Balifor peuvent invoquer des tempêtes de sable dévastatrices pour piéger et désorienter leurs ennemis. Ces tempêtes peuvent être déclenchées à volonté pour perturber les mouvements des armées adverses et les affaiblir avant une attaque. *Réseau d'espionnage draconique* : Sous l'égide de l'Armée Rouge des Dragons Verts, Khur et Balifor ont développé un vaste réseau d'espions et d'informateurs disséminés dans toute la région. *Forgerons goblins diaboliques* : Les forgerons goblins de Khur et Balifor sont réputés pour leur habileté à créer des armes et des armures enchantées.

DRAGONLANCE

LEMISH



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 11
POINTS DE VIE : 450
EAU : 9 **TERRE** : 12
FEU : 8 **AIR** : 15
TRÉSOR : B, C, D, F, O (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type I (Gobelins) : 1d6+6
1 Infanterie Type III (Trolls de guerre) : 1d12+12
1 Unité volante Type IV (Armée Bleue des Dragons) : 2d20+8
(1) Volante (Dragons Blancs) 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades en forêt, stratégies de guérilla Sanglante, Fanatique, Vorace, Brutale Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications montagneuses, pièges
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Château & Muraille (30,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 90 / 180,000 XP
BASTION : Lemish
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux, tissus, grains
Exportations : Bois, produits de la pêche, artisanat local
RELIGION/DIEU : Sargonnas, Morgion, Chemosh, Hiddukel, Takhisis

Lemish, une petite nation nichée entre Solamnia, Estwilde et la Nouvelle Mer, est caractérisée par un mélange hétérogène d'humains, gobelins, trolls et l'influente armée des Dragons Bleu. La région est définie par des montagnes étroites qui protègent ses frontières orientales des barbares d'Estwilde, tandis que les forêts sombres du Nord et du Sud isolent la population des influences extérieures. La géographie de Lemish inclut des plaines herbeuses et des rivières sinueuses, avec une étendue côtière donnant sur la Nouvelle Mer, essentielle pour le commerce maritime avec Sanction, leur principal partenaire commercial. La nation bénéficie d'un climat tempéré similaire à celui de Solamnia, mais avec des hivers légèrement plus longs et des montagnes enneigées presque toute l'année. Sur le plan politique, Lemish est une dictature où règnent la tromperie et le profit avec une population qui nourrit des jalousies mesquines et s'engage dans le commerce des esclaves. Les confrontations avec la Solamnie sont fréquentes et inévitables, souvent exacerbées par les tensions internes et les manipulations de l'Armée des Dragons Bleu. Le commerce est centré sur l'exportation de bois, de produits de la pêche et d'artisanat local, avec une forte dépendance aux importations de métaux, tissus et grains pour soutenir une économie autrement isolée et autosuffisante. *Réseaux de contrebande souterrains* : Les habitants de Lemish ont développé un réseau de tunnels souterrains complexes et bien dissimulés, utilisés pour la contrebande, l'espionnage et les évasions rapides en cas d'attaque ennemie. Ces tunnels sont surveillés étroitement et équipés de pièges mortels pour décourager les intrus.
Harceleurs des forêts sombres : Les troupes de Lemish, habituées à la vie dans les forêts denses et obscures, excellent dans les tactiques de guérilla et les embuscades de nuit. Leur connaissance du terrain leur permet de harceler efficacement les armées ennemies, en les attaquant par surprise et en se retirant rapidement dans les bois impénétrables. *Domination aérienne* : Grâce à la présence des dragons verts, Lemish bénéficie d'une domination aérienne incontestée dans la région. Les ennemis qui tentent de s'aventurer dans l'espace aérien de Lemish sont rapidement repérés et attaqués par les redoutables dragons, rendant les déplacements et les opérations militaires extrêmement dangereux pour les intrus. *Peur draconique* : La réputation des dragons verts comme des créatures puissantes et impitoyables est exploitée par Lemish pour semer la terreur parmi ses adversaires.

NORDMAAR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (B) 14
POINTS DE VIE : 520
EAU : 15 **TERRE** : 16
FEU : 16 **AIR** : 6
TRÉSOR : B, C, U, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
1 Cavalerie Type III (Barbares montés) : 1d12+12
1 Infanterie Type IV (Infanterie barbare) : 2d12+12
1 Artillerie Type IV (Balistes) : 2d20+12
1 Unité Volante Type IV (Dragons rouges) 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids rapides, embuscades Barbare Justicier, Charge de cavalerie Attaques multiples.
DÉFENSES SPÉCIALES : Pièges naturels, immunité
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Citadelle & Donjon (100,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 110 / 220,000 XP
BASTION : North Keep
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Acier, gemmes, nourriture
Exportations : Composés exotiques, épices, plantes, animaux, chariots, fer, marbre
RELIGION/DIEU : Kiri-Jolith, Shinare, Chislev, Mishakal

Nordmaar, situé sur la pointe nord d'Ansalon, est un vaste royaume de moorlands et de jungles tropicales encadré par l'Océan Courrain du Nord. La capitale, North Keep, se dresse entre les terres luxuriantes et les marécages profonds, régulés par le roi barbare pragmatique, Shredler Kerian. Les humains barbares, principale populace, sont robustes et adaptés à la diversité des terrains de leur patrie. Ils parlent majoritairement le Nordmaarian, avec des influences des langues voisines comme le Kalinese et l'Estwilde. Des langues telles que le Draconian et l'Ogre sont également utilisées par les forces d'occupation de l'Armée des Dragons Rouge. Le climat tropical de Nordmaar favorise une humidité constante qui intensifie la chaleur. L'été s'étend sur de longs mois où la flore ne perd jamais ses feuilles, créant un paysage dense et verdoyant toute l'année. Les températures élevées limitent la survie de certaines espèces végétales et animales plus typiques des climats tempérés. Politiquement, Nordmaar est une terre de résistance contre l'occupation de l'Armée Rouge des Dragons. Les forces locales, aidées par les alliés de Solamnia, mènent une lutte acharnée pour libérer leur terre de l'oppression draconique. Un mouvement pour l'unification avec Solamnia gagne du terrain, bien que certains insistent pour que Nordmaar demeure indépendante. Le commerce est vital pour Nordmaar, avec des exportations diverses allant des épices exotiques aux chariots robustes, en passant par le fer et le marbre du sud. Les importations incluent l'acier, les gemmes et les produits alimentaires, essentiels pour soutenir l'économie locale et renforcer la résistance contre les envahisseurs. Les humains du royaume sont divisés en diverses tribus et sont en outre divisés entre les Hommes du Nord des villes, qui offrent tous fidélité à un seul roi, qui réside à North Keep , et les Horselords, qui servent loyalement le Khan des Déserts du Sud . *Alliances tribales* : Les tribus diverses de Nordmaar, bien que parfois divisées, se rallient autour de leur cause commune de résistance contre l'Armée Rouge des Dragons. Le roi barbare, Shredler Kerian, unit ces tribus sous sa bannière, coordonnant leurs efforts de guerre et exploitant la diversité de leurs compétences pour contrer l'ennemi. *Maîtrise des pièges naturels* : Nordmaar est truffé de pièges naturels ingénieux, utilisés par les habitants pour piéger et désorienter leurs ennemis. Des fosses dissimulées aux lianes tendues, ces pièges sont astucieusement dissimulés dans le paysage,

 DRAGONLANCE

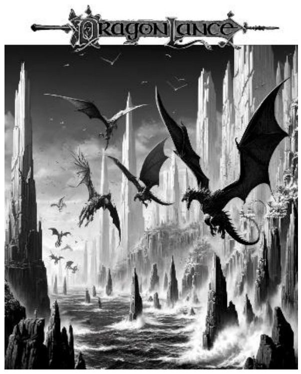
PLAINES DE POUSSIÈRE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (B) 12
POINTS DE VIE : 440
EAU : 10 **TERRE** : 22
FEU : 8 **AIR :** 15
TRÉSOR : B, C, D, H, Q (2)
Nbre D'ARMÉES : 3 (1)
1 Infanterie Type III (Gardes des villes) : 1d12+12
1 Infanterie Type III (Mercenaires d'élite) 1d12+12
1 Cavalerie Type III (Cavaliers humains) : 1d12+12
(1) Volante de Type IV (Dragons rouges) 1d20+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU **BASTION** : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, Embuscades, Horde Sauvage, Brutale, Frénésie Contre Attaque Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications urbaines, camouflage Contre-attaque, Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Château et Muraille (35.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 80 / 160,000 XP
BASTION : Tarsis
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, matériaux de construction
Exportations : Manuscrits, reliques anciennes, art
RELIGION/DIEU : Hiddukel, Shinare, Sirrion, Morgion, Zeboim

Tarsis, jadis un port prospère, est maintenant une cité isolée sur les vastes et arides Plains of Dust, célèbre pour sa bibliothèque et son marché autrefois florissant. Après le Cataclysme, qui a asséché la baie et transformé la région en plaines poussiéreuses, la ville a perdu sa grandeur mais sert toujours de route commerciale cruciale vers le sud. La géographie de Tarsis est dominée par des plaines désertiques et le climat est rigoureusement froid, avec des hivers longs et des étés courts et frais. Politiquement, Tarsis est une république dirigée par un lord déterminé, soutenu par des aventuriers pour sécuriser les routes commerciales et repousser les incursions des thanoi. Le commerce avec Thorbardin est vital, apportant acier et outils en échange de fourrures et chevaux, tandis que les mercenaires sont souvent engagés pour défendre la ville contre les menaces extérieures. Tarsis reste un melting pot culturel en dépit de sa situation géographique isolée. Les humains dominent, mais la ville compte également une présence significative de thanoi et de gobelins, ce qui crée un mélange unique de traditions et de langues. Cet aspect cosmopolite renforce son rôle de carrefour commercial malgré les défis climatiques et géographiques.
Tempêtes de poussière maudites : Les Plaines de Poussière sont sujettes à des tempêtes de poussière dévastatrices, mais ces tempêtes sont bien plus que des phénomènes naturels. Elles sont imprégnées de magie ancienne, invoquées par les dieux pour punir les intrus et les envahisseurs. Les habitants de Tarsis ont appris à canaliser cette magie et à utiliser les tempêtes de poussière comme armes contre leurs ennemis, aveuglant et désorientant les assaillants tout en offrant une couverture pour les attaques surprises. *Labyrinthe des esprits* : Les ruines dispersées dans les Plaines de Poussière ne sont pas simplement des vestiges du passé, mais abritent également des esprits tourmentés et des entités maléfiques. Les habitants de Tarsis ont appris à communiquer avec ces esprits et à les utiliser pour défendre leur ville. Ils peuvent invoquer des spectres et des apparitions pour semer la confusion parmi leurs ennemis, les conduisant dans des labyrinthes mentaux où la réalité et le cauchemar se confondent. *Alliance avec les créatures du désert* : Les habitants de Tarsis ont forgé des alliances avec les créatures du désert, des bêtes sauvages aux esprits élémentaires. Ces alliés improbables patrouillent les plaines autour de la ville, prévenant les attaques surprises et fournissant un soutien tactique lors des batailles.

PENINSULE DE GOODLUND (T)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (B) 16
POINTS DE VIE : 620
EAU : 17 **TERRE** : 17
FEU : 6 **AIR** : 6
TRÉSOR : B, G, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type II (Gobelins) : 1d6+6
2 Infanteries Type III (Kender / Gnome) 1d10+7
2 Cavaleries Type III (Centaures) : 1d12+8
2 Unités Volantes Type IV (Dragon Rouges) 2d20+8
2 unités Volantes Type IV (Dragons Noirs) : 2d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Ruses kender, embuscades de dragons, Capture de Leader, Sauvage Contre-attaque,
DÉFENSES SPÉCIALES : Forêts impénétrables, magie des dragons, immunité, Défensive, Incombustible. Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre (Kender), Mal Absolu (Armée des Dragons Noirs)
TAILLE : Royaume Immense (900.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 190 / 380,000 XP
BASTIONS (3) : Kendermore, Plaines de Dairly, Port de Balifor
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Objets magiques, armures
Exportations : Cartes, fruits tropicaux, corail
RELIGION/DIEU : Mishakal, Chislev, Gilean, Branchala, Majere

Située sur une péninsule escarpée s'étendant du sud-est d'Ansalon comme la griffe d'un crabe, Goodlund est un mélange contrasté de terres forestières luxuriantes et de plaines arides. Les régions de Verdant Plain et Goodlund Forest sont les plus habitables, fournissant des ressources naturelles aux Kenders locaux, tandis que les Laughing Land restent stériles et menaçantes. Le littoral est marqué par des falaises de verre créées lors du Cataclysme. Le climat est influencé par la Mer de Sang d'Istar, provoquant un été quasi perpétuel avec une chaleur et une humidité opressantes. Les rares pluies transforment temporairement le paysage en un jardin verdoyant, mais la sécheresse revient rapidement. Les tempêtes tropicales sont fréquentes et violentes, mettant à l'épreuve la résilience des habitants et de la faune. Sur le plan politique, les Kenders de Goodlund forment la principale civilisation de la péninsule, gérant leur communauté avec une monarchie démocratique sous la houlette de Kronin Thistleknot. Cependant, leur existence est menacée par l'Armée des Dragons Noirs dirigée par Salah-Kahn, qui impose une domination totalitaire. Les Kenders, traditionnellement ouverts et curieux, doivent désormais jongler entre leur nature insouciante et la menace draconique croissante. En matière de commerce, Goodlund est renommée pour ses cartes exceptionnellement précises, produites par des Kenders cartographes. Ces cartes, devenues des objets de collection, sont échangées contre des bibelots et des gadgets fascinants provenant de Port Balifor. Les ressources naturelles comme le corail, le bois, et les fruits séchés sont également des articles d'échange courants, tandis que l'artisanat local attire les collectionneurs de tout Ansalon. Tour de Haute magie (T) : Locasartum le couteau noir (5), elle est située dans des Ruines de l'ancienne cité Qim Sudri près de kenderhome, celles-ci créés d'intenses sentiments de passion. De plus, une série de protections et d'obstacles uniques créé une première ligne de défense pour ces tours. Toutes les tours sont des zones neutres. Les combats de magie sur ce territoire entre sorciers aux tours sont interdits, passibles de la mort immédiate.

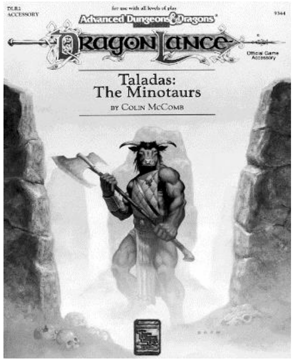
QUALINESTI (T)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (C/G) 8/11
POINTS DE VIE : 400
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR :** 13
TRÉSOR : B, G (2)
Nbre D'ARMÉES : 2
1 Infanterie Type II Guerrier d'élite elfes) : 1d10+2
1 Artillerie Type II (Archers elfiques) : 1d12+3
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 90%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts Magique, Guérilla, Tireur d'élite, Fanatique, Élevé pour la guerre, Barbare justicier
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflage forestier, résistance magique élevée Végétale, Indétectable Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Chatelet (20,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IV / 17 / 35,000 XP
BASTION : Qualinost
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Acier, gemmes
Exportations : Fruits, cuir, vin, liqueurs, arcs et flèches, bois
RELIGION/DIEU : Paladine, Mishakal, Kiri-Jolith, Solinari

Qualinesti, dominée par sa magnifique capitale Qualinost, est une enclave elfique caractérisée par sa gouvernance sous l'autorité du Speaker of the Suns et un sénat composé de divers représentants des guildes et communautés Les Qualinesti, également appelés les Elfes de l'Ouest, sont dirigés par le Speaker of the Sun, un descendant de Kith-Kanan, le fondateur de leur nation. Ce leader combine souvent des compétences de prêtre et de guerrier... Le climat à Qualinesti fluctue entre des hivers sévères et des étés pluvieux, favorisant une biodiversité unique qui enrichit à la fois leur culture et leur économie. Les elfes de Qualinesti tirent parti de leur environnement naturel pour produire des biens tels que fruits, cuir et bois, très prisés dans le commerce avec d'autres nations comme Solamnia et Thorbardin. Politiquement, les Qualinesti sont actifs sur la scène internationale, cherchant à renforcer les alliances pour préserver la paix et la stabilité régionale. Cette approche moins isolationniste que celle de leurs cousins Silvanesti les aide à se positionner avantageusement dans les relations extérieures. Leur culture, profondément ancrée dans le respect des traditions et de la nature, se reflète dans leur architecture et leurs pratiques quotidiennes, qui allient art, artisanat et un profond sens communautaire. Bien que paisibles de nature, les Qualinesti sont prêts à défendre leur territoire contre toute incursion. Leur stratégie de défense inclut une surveillance constante des frontières et une armée de rangers et de guerriers agiles, capables de se mobiliser rapidement en cas de menace. *Résistance magique élevée* : En raison de leur lien étroit avec la magie et leur respect profond pour la nature, les elfes de Qualinesti bénéficient d'une résistance accrue aux sorts ennemis. Leurs pratiques spirituelles et leur harmonie avec leur terre leur confèrent une protection supplémentaire contre les forces maléfiques et les manipulations magiques.
Les Tours des Hautes Magie (T) : La Tour de Wayreth (1) est entourée d'un champ transdimensionnel, ce qui permet de voir n'importe où dans un rayon de 500 Km de son situé dans la forêt de Wayreth. La construction proprement dite, cependant, a été supervisée par les sorciers vivant dans chaque région. Ainsi, malgré les designs, chaque tour reflète les goûts de sa propre région. En plus de décorations différentes, chaque tour a un un champ magique unique pour le protéger des attaques. La tour est liée à des sorts : Connaissance, Magie, Voyage.

ROYAUME DE TALADAS



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : -3
DIRIGEANT : Minotaure
POINTS DE VIE : 820
EAU : 16 **TERRE** : 18
FEU : 20 **AIR** : 19
TRÉSOR : B, D, F, U, V (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 8
1 Infanterie Type IV (Guerriers Taladani) : 1d12+10
2 Infanteries Type III (Rangers des Laves) : 1d10+6
1 Cavalerie Type III (Chevaliers sur dracos) : 1d8+8
2 Unités volantes Type IV (Mages sur Dragons) : 1d20+9
1 Artillerie magique Type III (Sorciers de feu) : 1d10+9
1 Unités navales Type III (Galères armées) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, tactiques de terrain brûlé Contre-attaque, Brutale, Barbare Justicier
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications de basalte, barrières magiques de feu, incombustible, Tenir la ligne, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (500,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 120 / 240,000 XP
BASTION : Citadelle de Flammes
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux précieux, pierres rares, textiles
Exportations : obsidienne, métaux raffinés, artefacts magiques
RELIGION/DIEU : Cultes variés, adoration des divinités des éléments, en particulier le feu, Sargonnas, Reorx, Sirrion, Zivilyn, Chislev, Kiri-Jolith

Taladas est un royaume fascinant, marqué par des terrains volcaniques et une histoire riche en magie et en conflits. Les Taladani sont réputés pour leur résilience et leur capacité à prospérer dans des conditions extrêmes, avec des villes et des forteresses bâties autour de zones géothermiques actives.
La Citadelle de Flammes, un palais impénétrable situé au cœur d'un volcan actif, est le symbole de la puissance de Taladas, où le roi et ses mages commandent avec une combinaison de sagesse et de force brute. Les défenses de Taladas exploitent le paysage volcanique, utilisant la lave et les cendres pour créer des barrières naturelles. Les guerriers et les rangers sont entraînés pour combattre dans ces environnements difficiles, tandis que les sorciers de feu et les mages utilisent la magie élémentaire pour défendre leur royaume. Les stratégies militaires de Taladas incluent l'utilisation de la géothermie et des éruptions volcaniques comme armes, piégeant et désorientant les ennemis. Leur armée de dragons et les unités volantes apportent une grande mobilité et un avantage tactique dans les combats. Taladas est un mélange de cultures, où les traditions anciennes se mêlent aux innovations dues à la vie près des volcans. Les Taladani célèbrent leur héritage à travers des festivals de feu et des rituels qui honorent la terre et ses esprits. L'économie de Taladas est centrée sur l'exploitation des ressources volcaniques, notamment l'obsidienne et les métaux raffinés. Les marchés de Taladas sont connus pour leurs artefacts magiques et leurs produits issus de la forge volcanique. Le Kingdom of Taladas reste une terre de mystère et de majesté, un lieu où la nature et la magie façonnent une civilisation unique, capable de transformer les défis de son environnement en sources de force et d'inspiration.

SANCRIST



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 11
CLASSE D'ARMURE : -3
DIRIGEANT : (M/G) 13/8
POINTS DE VIE : 650
EAU : 16 **TERRE** : 12
FEU : 16 **AIR** : 17
TRÉSOR : B, C, U, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Gnomique Légère (Type I) : 1d8
1 infanterie Humaine (Type I) : 1d8+6
1 Cavalerie Solamnique (Type III) : 1d12+8
1 Marine d'élite (Type II) 2d6+8
(1) Infanterie de Golem Mécanisés (Type IV) : 2d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assault magique, Charge de cavalerie, Tireur d'élite, Brutale, Martiale
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications du Mont Nevermind, Château Uth Wistan, Immunités, Défensive, Pièges explosifs
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Citadelle & Donjon (100.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 63 / 125,000 XP
BASTION : Mont Nevermind (1) , Château Uth Wistan (2)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Technologies, denrées alimentaires
Exportations : Ressources minières (or, argent, platine), innovations technologiques gnomiques
RELIGION/DIEU : Paladine, Kiri-Jolith, Habbakuk, Mishakal, Majere

L'île de Sancrist, située dans la région occidentale de Ansalon, se distingue par ses deux populations principales : les gnomes et les humains. Le Mont Nevermind, un volcan dormant, est la capitale des gnomes et constitue un centre d'innovation et de technologie. Les humains sont principalement concentrés autour du Château Uth Wistan, un avant-poste de l'ordre des Chevaliers de Solamnia. La géographie de Sancrist inclut d'imposantes chaînes montagneuses au nord-est, et des forêts verdoyantes et des clairières à l'ouest. Les courants climatiques de l'île sont modérés, avec des hivers doux grâce à l'activité géothermique des montagnes et des étés agréables, tempérés par les brises marines. Sur le plan politique, le Mont Nevermind est dirigé par un Grand Conseil élu, représentant plus de 200 clans et 50 guildes. Bien que principalement tournés vers l'innovation technique plutôt que la diplomatie, les gnomes sont ouverts aux échanges, notamment avec les kender de Hylo, bien que les discussions aient tendance à être distrayantes.
L'économie de l'île repose sur l'exploitation minière par les gnomes, qui exportent des métaux précieux et des inventions, bien que ces dernières trouvent peu de preneurs en dehors de leur propre race en raison de la complexité de leur utilisation et maintenance. Le gnome aventurier Théodème dirige le Mont Nevermind la capitale près du volcan (1) & Le Seigneur Gunthar, Grand Maître de la Chevaliers de Solamnia, dirige la seconde capitale le Château Uth Wistan (2) dans la forêt
Défenses du Mont Nevermind : Les fortifications du Mont Nevermind, la capitale des gnomes, sont parmi les plus avancées de tout Ansalon. Les gnomes ont développé des techniques de construction innovantes et des dispositifs de défense uniques pour protéger leur capitale des menaces extérieures. *Leadership Solamnique* : Les Chevaliers de Solamnia, dirigés par le Grand Maître Gunthar, ont une longue tradition de leadership militaire et politique. Leur commandement efficace et leur capacité à inspirer leurs troupes les rendent redoutables sur le champ de bataille et influents dans les affaires politiques de l'île.

SANCTION



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : -4
DIRIGEANT : Dragons
POINTS DE VIE : 470
EAU : 5 **TERRE** : 10
FEU : 20 **AIR** : 17
TRÉSOR : B, C, D, F, H, X (3)
Nbre D'ARMÉES : 4
1 Cavalerie Type III (Ogres montés) : 1d12+12
1 Infanterie Type IV (Infanterie de l'Armée Bleue) : 2d10+15
1 Artillerie Type III (Catapultes de magma) : 1d20+12
1 Volante (Dragons Bleus) 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Sos Nature, Contre-attaque, Capture de Leader, Horrifiante, Brutale, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Crêtes volcaniques fortifiées, tempêtes de cendres, Pièges explosifs, incombustible. Résistances légendaires, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Citadelle & Donjon (75,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 100 / 200,000 XP
BASTION : Volcanic Citadels
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Gemmes, armures, esclaves
Exportations : Obsidienne, ponce, goudron, granite
RELIGION/DIEU : Sargonnas, Morgion, Takhisis, Hiddukel

Sanction, située entre les volcans du Doom Range, est une cité en perpétuelle transformation, hantée par des flux de lave qui redessinent continuellement ses limites. Le Lord Governor, bien qu'étant niveau 12 est un simple pantin de l'Armée des Dragons Bleu, tente de garder le contrôle d'une ville assiégée de toutes parts, non seulement par des forces ennemies mais aussi par la nature même du terrain. Les humains qui constituaient autrefois la population principale ont été largement remplacés ou asservis par les forces de l'Armée Bleue des Dragons, composée de gobelins, ogres, géants et autres draconiens. Le Draconique domine comme langue, bien que d'autres langues, telles que le Commun, le Nerakese et le Goblin, soient également couramment parlées. Le climat de Sanction est un extrême reflet de son environnement volcanique : chaud et instable avec des éruptions régulières qui modulent la vie quotidienne. Les hivers voient certains quartiers de la ville engloutis sous la neige tandis que d'autres brûlent sous une chaleur insoutenable. Politiquement, Sanction est une cité en crise, occupée par les forces du mal qui exploitent ses ressources et sa population sans relâche. Le Lord Governor, malgré ses titres, exerce peu de pouvoir réel, ses véritables maîtres étant les hauts seigneurs de l'Armée des Dragons Bleu. Sur le plan du commerce, Sanction est un hub névralgique pour le trafic d'esclaves, la construction navale et la piraterie, reliant des marchés aussi divers que Lemish et Neraka. La cité échange aussi des ressources naturelles comme l'obsidienne et la ponce contre des gemmes et des armures, souvent avec les nains de Zhakar.

SILVANESTI



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (M/G) 12/6
POINTS DE VIE : 490
EAU : 16 **TERRE** : 16
FEU : 7 **AIR** : 9
TRÉSOR : B, F, V (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie légère Type I (Guérilleros elfiques) : 1d6+3
1 infanterie Type II Magiciens : 1d8+5
1 Artillerie Type I Archers elfiques : 1d8+5
1 Cavalerie légère Type II (Cavaliers elfiques) : 1d8+5
(1) Volante Type IV (Dragons féériques) 1d12+4
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades forestières, illusions magiques, Tireur d'élite, Barbares justicier, Phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflage, barrières magiques Sos nature, Vivre de la terre, Soins sur le terrain, Végétale
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Élevée
INTELLIGENCE : Très élevée
ALIGNEMENT : Neutre Bon (elfes), Chaotique Mauvais (bêtes des bois)
TAILLE : Citadelle & Donjon (75,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 45 / 80,000 XP
BASTION : Tour des Étoiles
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Gemmes, métaux précieux, textiles
Exportations : Bois, fruits, armes elfiques, armures, mercenaires et lancedragons.
RELIGION/DIEU : Solinari, Mishakal, Paladine, Branchala, Majere

Silvanesti, autrefois une terre de splendeur incomparable, est maintenant un royaume de cauchemar après que les machinations du roi Lorac aient déformé la forêt et ses créatures. Les elfes de Silvanesti, dirigés par des leaders tels que le Roi Lorac, malgré son état de folie, et Alhana Starbreeze, tentent de survivre et de restaurer la gloire de leur patrie.
Les Silvanesti maintiennent une haute défense contre les menaces internes, utilisant des techniques de guérilla et des barrières magiques pour protéger leur territoire. La politique interne est actuellement en crise, le roi Lorac ayant perdu la raison à cause de l'Orbe du Dragon, et des factions rivales cherchent à prendre le contrôle ou à influencer le futur de Silvanesti. L'économie de Silvanesti repose sur le commerce de leurs ressources naturelles et de leur riche culture artistique et artisanale, bien que les exportations aient été sévèrement perturbées par l'état actuel du royaume. Les importations essentielles incluent des biens qui ne peuvent être produits localement, comme certains métaux et textiles. En dépit des défis, Silvanesti reste un cœur culturel pour les elfes, avec un engagement profond envers leur héritage, leur art, et leur magie. La renaissance de leur terre est une priorité, espérant un jour revoir Silvanesti restaurée à sa beauté et à sa prospérité d'antan. Sous le règne actuel d'Alhana Starbreeze, le royaume cherche à se reconstruire et à éliminer les séquelles des cauchemars de Lorac. Alhana, résolue et courageuse, dirige les efforts pour restaurer la beauté de Silvanesti et renouer avec ses alliés traditionnels, espérant ainsi ramener la paix et la stabilité dans ce royaume autrefois florissant. Les hivers durent, avec des blizzards et des tempêtes de neige. Vents glaciaux. Ceux qui sont pris au piège dans L'hiver périront rapidement.

SOLAMNIA (T)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (P) 18
POINTS DE VIE : 900
EAU : 18 **TERRE** : 20
FEU : 16 **AIR** : 17
TRÉSOR : U, V, W, X, Z (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
3 Infanteries Type III (Infanterie de Solamnia) : 1d10+10
2 Infanteries Type IV (Guerriers Ultimes) 1d12+12
2 Cavaleries Type III (Cavaliers de Solamnia) : 1d12+8
2 Artilleries Type III (Catapultes) : 2d8+10
2 Unités volantes (Chevaliers Pégasus) 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Techniques militaires avancées, Phalange, Fanatique, Élevé pour la guerre, Encerclement
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications, Entraînement supérieur, Résistances élémentaires, Tenir la ligne, Endurcie
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (1,500,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 200 / 400,000 XP
BASTION : Palanthus
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Gemmes, textiles, verre, acier
Exportations : Navires, bois, grains, bovins, chevaux
RELIGION/DIEU : Paladine, Kiri-Jolith, Habbakuk, Mishakal, Majere

Solamnia, la plus vaste et diverse nation géographique d'Ansalon, est encadrée par les montagnes Vingaard, Dargaard et Garnet, avec le plus long fleuve d'Ansalon, le Vingaard, traversant ses fertiles bassins fluviaux. La capitale, Palanthus, se distingue comme le cœur de l'éducation, de la théologie et de l'écriture du continent. Le territoire de Solamnia est marqué par une variété de climats, depuis les déserts arides du nord jusqu'aux plaines tempérées et orageuses de Schallsea, bénéficiant d'un climat tempéré propice à l'agriculture et à la vie urbaine. La population principalement humaine de Solamnia est gouvernée par un parlement et des figures telles que le Lord High Warrior Michael Jeofrey, le Lord High Clerist Kantar uth Mackan, et le Lord High Justice Gunthar uth Wistan, chacun jouant un rôle clé dans la défense, la spiritualité et la justice du royaume. L'armée solamnique, composée d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie, est une force majeure dans Ansalon, reflétant la robustesse et la diversité tactique de Solamnia. Cette armée contribue à maintenir la paix et à protéger les frontières contre les incursions, soutenue par des alliances stratégiques avec des nations comme Silvanesti et Thorbardin. En bref, Solamnia est le bastion de la chevalerie et de l'honneur sur Ansalon, équilibrant habilement les exigences de la gouvernance, du commerce et de la défense. Solamnia est non seulement le plus grand et le plus géographiquement varié royaume d'Ansalon, mais également le cœur culturel et politique de la région. Sa capitale, Palanthus, est le centre névralgique de la civilisation sur Ansalon, abritant des institutions clés telles que la plus grande bibliothèque du monde, un Temple de Paladine qui conserve les Disques de Mishakal, et la tour de haute sorcellerie (T). La tour de la flèche du savoir et du destin (2) Le plan général de la construction des tours a été arrêté par un comité composé de membres des trois ordres. Ils ont conçu un complexe central avec une tour entourée d'un champ ou jardin. La Tour de Palanthus est entourée par le bosquet de Shoikan, d'où émane un puissant sort de peur. La tour est liée à des sorts : Connaissance, Magie, Nécromancie et drain de force.

TAMAN BUSUK



FRÉQUENCE : Très Rare
EGO : 23
CLASSE D'ARMURE : -5
DIRIGEANT : Dragons
POINTS DE VIE : 780
EAU : 6 **TERRE** : 19
FEU : 20 **AIR :** 19
TRÉSOR : S, V, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type IV (Infanterie ogre) : 2d12+12
1 Infanterie Type IV (Mercenaires draconiques) : 2d10+15
2 Unités volantes Type IV (Dragons Divers) : 2d20+15
(1) Volante Type IV (Diables infernaux) 2d20+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla urbaine, Embuscades Horrifiante, Horde sauvage, Sauvage, Brutale, Sanglante
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications pièges draconiques Contre-attaque, immunité, incombustible Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Grande ville & château (130.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 160 / 320,000 XP
BASTION : Neraka
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Esclaves, épices, métaux précieux
Exportations : Armements, mercenaires, artéfacts maudits
RELIGION/DIEU : Takhisis, Morgion, Chemosh, Hiddukel,

Taman Busuk, contrée désolée, est le centre névralgique des forces maléfiques sur Ansalon, abritant des sites mystiques et militaires de grande puissance tels que Sanction, Neraka, et Gargath. Dirigée par le seigneur dragon Ariakus, cette nation est stratégiquement fragmentée par des montagnes arides et la politique divisée sous l'influence directe de Takhisis, favorisant une division qui empêche toute coalition contre ses desseins sombres. Le climat y est tempéré mais sec, avec des hivers rigoureux marqués par des chutes de neige abondantes près des zones volcaniques actives, créant un contraste saisissant avec les étés modérés. Politiquement, Neraka, le cœur de Taman Busuk, sert de capitale où Takhisis orchestre ses plans à travers un temple dédié à ses sombres desseins, tandis que les montagnes Khalkist cachent des lieux de puissance mystique tels que Godshome et les ruines de Gargath.
Le commerce est dominé par les échanges d'esclaves et de mercenaires entre Neraka et Sanction, enrichissant davantage les seigneurs de guerre locaux et finançant les ambitions expansionnistes de Takhisis vers les régions voisines, tout en exploitant les ressources naturelles et les artefacts des anciennes cités perdues d'Istar. Taman Busuk est essentiellement un carrefour pour les races dites maléfiques sur Ansalon, regroupant une population diverse composée d'humains, d'ogres, de gobelins, et des armées de dragons. La région est cruciale pour les plans de domination de Takhisis, qui utilise Neraka comme un point de rassemblement et de préparation pour ses armées. Les volcans actifs dans la région ne sont pas seulement une menace naturelle, mais sont également exploités militairement pour défendre les villes contre les invasions. Les éruptions et les coulées de lave sont des défenses naturelles qui protègent les secrets et les fortifications des forces maléfiques. *Magie draconique* : Taman Busuk est saturée de magie draconique, avec des forces maléfiques utilisant des sorts et des enchantements d'une puissance inégalée. La magie draconique se manifeste à travers des rituels sombres et des sorts destructeurs, renforçant la domination de Takhisis sur la région. *Fortifications montagneuses* : Les montagnes arides qui fragmentent Taman Busuk offrent des défenses naturelles redoutables, mais elles sont également renforcées par des fortifications construites avec l'aide des dragons. Les cavernes et les passages secrets dans les montagnes servent de cachettes pour les dragons.

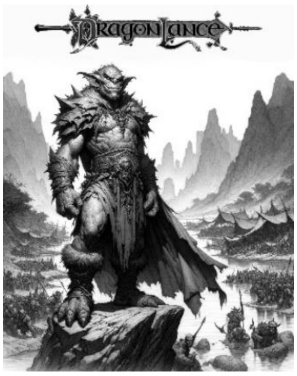
THORBARDIN



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : -1
DIRIGEANT : (G/C) 16/6
POINTS DE VIE : 590
EAU : 10 **TERRE** : 14
FEU : 18 **AIR** : 17
TRÉSOR : U, V, X, Z (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
2 Cavalerie Type II (Cavaliers nains) : 1d10+10
1 Infanterie Type II (Infanterie naine) : 1d8+8
1 Artillerie Type II (Catapultes) : 1d10+10
1 Infanterie Type III (Magiciens nains) : 1d10+10
2 Unités aériennes Type IV (Dirigeables nains) : 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades souterraines, Assaults magiques, Frénésie, Sauvage Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications montagneuses, pièges mécaniques. Vigoureuse, Vivre de la terre Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Petit Royaume (350.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 125 / 250,000 XP
BASTION : Zakhalax
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, bois, tissus
Exportations : Métaux, gemmes, armes, artisanat nain
RELIGION/DIEU : Reorx, Shinare, Sirrion, Mishakal

Thorbardin, Pax Tharkas et Kharolis composent une région cruciale dans le sud d'Ansalon, caractérisée par son riche patrimoine et ses sites stratégiques. Thorbardin est célèbre pour ses vastes complexes souterrains abritant une civilisation naine prospère et diversifiée. Pax Tharkas, une forteresse historique située entre Thorbardin et Qualinost, joue un rôle clé dans les relations diplomatiques et militaires de la région, notamment avec ses mines de fer stratégiques. Les montagnes de Kharolis, étendant leur ombre sur toute la région, sont le foyer de nombreux mystères et légendes, renforçant l'importance géopolitique et magique de cette zone. L'ensemble de la région jouit d'un climat varié mais majoritairement froid et sec en raison de son altitude élevée, avec des hivers longs et rigoureux, particulièrement dans les zones montagneuses plus élevées. Les alliances stratégiques de Thorbardin avec Solamnia et Qualinesti sont cruciales pour la sécurité et la prospérité régionale, tandis que les défenses naturelles et construites assurent la protection contre les menaces extérieures. Le commerce florissant avec les régions voisines permet un échange dynamique de ressources, renforçant ainsi l'économie locale et soutenant les efforts de reconstruction et d'expansion post-guerre. *Embuscades souterraines* : Utilisant le réseau complexe de tunnels et de cavernes, les nains de Thorbardin mènent des embuscades contre les intrus, utilisant le terrain à leur avantage. *Guerre de siège* : Avec une longue tradition de défenseurs, les nains sont experts dans l'utilisation de leur environnement montagneux pour résister aux sièges prolongés. *Fortifications montagneuses* : Les montagnes Kharolis sont truffées de fortifications qui rendent l'accès à la région extrêmement difficile pour les armées ennemies.
Pièges draconiques : Conçus spécifiquement pour contrer les menaces aériennes, notamment les dragons, ces pièges sont une spécialité des défenseurs de Pax Tharkas.
Défenses : Les montagnes de Kharolis offrent une protection naturelle contre les invasions, avec des passes étroites et facilement défendables. Les fortifications de Thorbardin incluent des portes massives et des murs épais, renforcés par des enchantements magiques pour résister à des assauts prolongés.

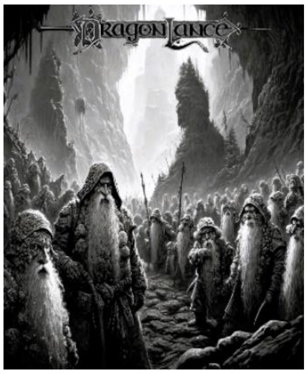
THROTL



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : Hobgobelin
POINTS DE VIE : 360
EAU : 9 **TERRE** : 14
FEU : 13 **AIR** : 13
TRÉSOR : Q, T, Z (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Infanterie hobgoblin) : 1d12+9
1 Cavalerie Type II (Cavaliers gobelins) : 2d8+10
1 Volante Type IV (Dragons bleus) 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids rapides, Embuscade Contre-attaque, Horde sauvage, Constriction, frénésie Voir ci-dessous.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, pièges marécageux. Stupide, Vorace Moral élevé Voir ci-dessous.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Château & muraille (30.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 67.5 / 135,000 XP
BASTION : Throtl
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Armes, armures, mercenaires
Exportations : Pillages, esclaves, informations
RELIGION/DIEU : Sargonnas, Morgion, Hiddukel, Takhisis

Throtl, anciennement un territoire humain paisible, est désormais le foyer anarchique des hobgoblins après leur fuite des champs de bataille de Vingaard et Solanthus. Ils ont établi Throtl comme leur capitale dans un paysage marécageux soutenu par des montagnes arides à l'est. Leur société repose sur le pillage et la domination par la force, renforcée par des alliances stratégiques avec l'armée des dragons bleus pour la défense contre Solamnia. Le climat de Throtl varie entre des étés humides et des hivers glaciaux, rendant le terrain difficile pour l'agriculture mais idéal pour des défenses naturelles comme des redoutes dans les marécages. Les hobgoblins, bien que chaotiques, maintiennent une structure militaire robuste, capable de mener des raids rapides à travers le Throtl Gap, utilisant à la fois la surprise et la connaissance du terrain à leur avantage. La politique de Throtl reste centrée sur la survie et l'expansion de leur territoire nouvellement acquis, avec peu de respect pour les lois ou les frontières établies. Leur objectif est de résister à toute tentative de reconquête par Solamnia, tout en exploitant les ressources de la région pour renforcer leur présence militaire et leur richesse. *Réserves militaires :* Throtl maintien des réserves de guerriers dans chaque clan, prêts à être mobilisés en cas de besoin urgent. Ces réserves comprennent souvent des jeunes guerriers désireux de prouver leur valeur au combat. *Défenses Spéciales* : Throtl est renforcé par des fortifications naturelles telles que des redoutes dans les marécages, où l'accès est compliqué pour les non-natifs. Des pièges et des embuscades sont fréquemment utilisés pour affaiblir les ennemis avant même qu'ils n'atteignent les lignes de défense principales. *Équipement militaire* : L'armement standard des troupes de Throtl inclut des épées courtes, des haches de lancer, des boucliers robustes, et pour certains, des armures légères adaptées au combat dans les terrains difficiles de leur environnement. *Formation militaire* : Les jeunes hobgoblins subissent un entraînement rigoureux dès leur jeunesse, apprenant les rudiments de la tactique, de la survie en marécage et du maniement des armes. Cette formation continue à évoluer avec l'expérience acquise sur le terrain. *Stratégie à long terme* : L'objectif à long terme de Throtl est non seulement de maintenir leur territoire mais également de l'étendre en exploitant les faiblesses des nations voisines. Ils planifient des expansions prudentes, souvent initiées par des raids de test pour évaluer les réponses des ennemis avant de lancer des offensives plus importantes.

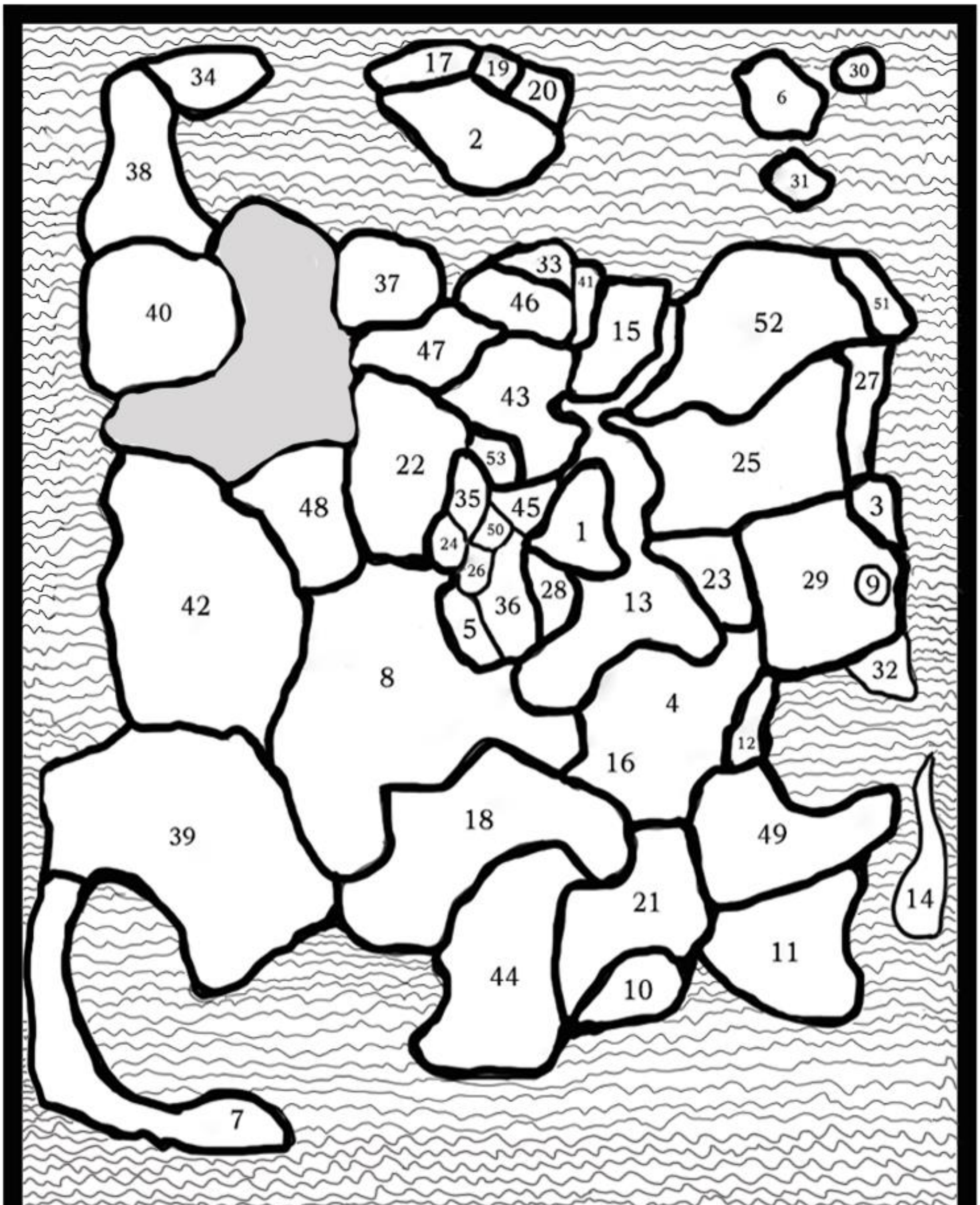
ZHAKAR



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 11
POINTS DE VIE : 320
EAU : 8 **TERRE** : 10
FEU : 18 **AIR** : 19
TRÉSOR : E, L M (2)
Nbre D'ARMÉES : 2
1 Infanterie Type I (Infanterie naine de Zakhar) : 1d6+6
1 Artillerie Type I (Balistes de siège) : 1d8+5
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Contre Attaque, Brutale, Martiale, Phalange, Fanatique, Expert en siège.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications souterraines, pièges toxiques Contre-attaque, immunité, Sos Nature, Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne à élevée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Place forte & Enceinte (10.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : II / 19 / 28,000 XP
BASTION : Zhakar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Nourriture, bois, textiles
Exportations : Métaux, gemmes, armures, armes, objets d'art en pierre
RELIGION/DIEU : Reorx, Mishakal, Morgion, Shinare

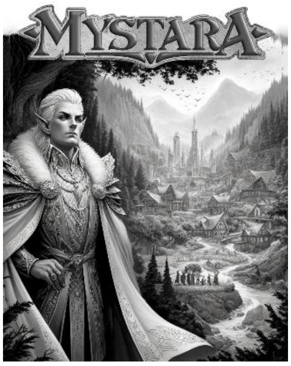
Zhakar, autrefois une nation prospère sous le nom de Thoradin, s'est transformée en une terre maudite, peuplée par les nains Zakhar, connus comme les "maudits". Ces nains reclus et mystérieux, marqués par une étrange maladie fongique, ont été ostracisés par d'autres communautés naines et vivent isolés dans l'épaisse chaîne de montagnes de Khalkist. Sous un gouvernement totalitaire, ils se concentrent sur le renforcement de leur nation souterraine pour rivaliser avec Thorbardin. La géographie de Zhakar est dominée par des pics secs et stériles, avec quelques rares points d'eau issus des glaciers anciens, où la vie s'accroche difficilement. Le climat est sec et froid, avec de longs hivers et des étés courts et venteux, exacerbant l'isolement de cette nation. Politiquement, les Zakhar sont dirigés par un roi et un conseil de prélats qui orchestreraient des plans pour reprendre le contrôle de l'ensemble des montagnes Khalkist. Ils sont impitoyables envers les étrangers, allant jusqu'à tuer ceux qui pénètrent sur leur territoire, et il se murmure qu'ils chercheraient le soutien de puissances maléfiques pour atteindre leurs objectifs. Le commerce de Zhakar est discret mais vital, se concentrant sur l'échange de ressources minérales et d'armements avec des entités extérieures comme Sanction. Les produits de la terre et du travail méticuleux des Zakhar, notamment les gemmes et les métaux, sont hautement prisés malgré leur nature reclus. Bien que bien fortifiés et militairement capables, les Zakhar restent en alerte constante contre les intrusions et les incursions. Leur isolement géographique et culturel leur impose une vigilance continue, et tout conflit majeur pourrait mettre à l'épreuve leur capacité à maintenir leur indépendance face à des adversaires plus nombreux ou technologiquement avancés.
La position stratégique de Zhakar dans les montagnes Khalkist leur confère une importance cruciale dans le contrôle des routes commerciales et des passages montagneux entre plusieurs grandes régions. Leur solidarité et leur discipline rigoureuse sont essentielles pour préserver leur souveraineté contre les menaces externes et pour capitaliser sur leur position stratégique en Ansalon.

MYSTARA



1. ALFHEIN
2. ALPHATIA
3. ARCHIPEL DE THANEGIOTH
4. ATRUAGHIN CLANS
5. BARONIE DE GULLAVIA
6. BELLISSARIA
7. BRAS DES IMMORTELS
8. BROKENS LANDS
9. CITE DE SERRAINE
10. CITE-ETAT DE MILENIA
11. CITES-ETATS MINAEANES
12. COTE SAUVAGE
13. DAROKIN
14. DAVANIA
15. EMIRATS D'YLARUAM
16. EMPIRE AZCAN
17. EMPIRE OF THE GREAT KHAN
18. EMPIRE HULEAN
19. EMPIRE DES JENNITES
20. EMPIRE DE TANGOR
21. EMPIRE OLTEC
22. ETHENGAR KHANATES
23. FIVES SHIRES
24. FORET DE LOTHENAR
25. GRAND DUCHE DE KARAMEIKOS
26. GRANDE FORET DE GREFFRON
27. GUILDES DE MINROTHAD
28. HELDANN FREEHOLDS
29. IERENDI
30. ILE DE L'AUBE
31. ILES DE LA PERLE
32. ILE DE LA TERREUR
33. JARLDOMS DE SODERFJORD
34. NENTSUN
35. PLATEAU DE DENAGOTH
36. PRINCIPAUTE DE GLANTRI
37. ROYAUME D'OSTLAND
38. ROYAUME DE BLACKMOOR
39. ROYAUME DE HUTAAKA
40. ROYAUME DE KAARJALA
41. ROYAUME DE NITHIA
42. ROYAUME DE NORWORLD
43. ROYAUME DE ROCLOGIS
44. ROYAUME DE THOTHIA
45. ROYAUME DE POLAKATSIKES
46. ROYAUME DE VESLAND
47. ROYAULE DU SEIGNEUR DES OMBRES
48. ROYAUME SYLVAIN
49. SERPENT PENINSULA
50. TERRITOIRE DES ELFES DE L'OMBRE
51. THE MERRY PIRATE SEAS
52. THYATIS
53. WENDAR

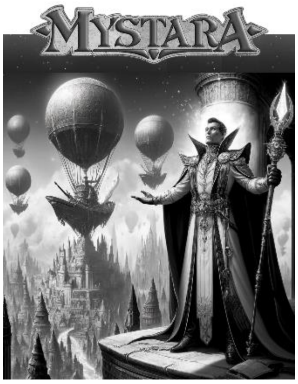
ALFHEIM



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (M/G) 12/15
POINTS DE VIE : 550
EAU : 12 **TERRE** : 15
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : T, V, W (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type III (Archers elfiques) : 1d10+10
1 Infanterie Type III (Tréants et Ent) : 1d12+10
1 Cavalerie Type III (Cavaliers sur steeder) : 1d12+10
1 Unités volantes Type II (Aigle géant) : 1d12+8
1 Unités volantes Type II (Chouette géante) : 1d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, Psioniques, embuscades magiques, Tireur d'élite, Fanatique, Barbare justicier, Phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, magie de protection elfique, Vivre de la terre, Soins sur le terrain Indétectable Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Grandes Villes & Chateau (100,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 75 / 150,000 XP
BASTION: Alfheim Town
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Minéraux, métaux précieux, savoirs magiques
Exportations : Magie elfique, bois précieux, artefacts elfiques
RELIGION/DIEU : Ordana, Mealiden Starwatcher, Eiryndul

Le Kingdom of Alfheim, situé au cœur de la Forêt de Canolbarth, est un royaume elfique riche en histoire et en culture. Gouverné par un conseil de nobles elfes et leur roi, Calithil, Alfheim est un lieu de magie, de sagesse et de sérénité. Les elfes d'Alfheim vivent en harmonie avec la nature, et leur société est organisée autour de clans familiaux et de mystères anciens. La capitale, Alfheim Town, est un chef-d'œuvre d'architecture elfique, intégrant arbres vivants et structures enchanteresses. Les maisons sont souvent situées dans les arbres gigantesques de la forêt, avec des ponts suspendus et des chemins luminescents. L'économie d'Alfheim est basée sur l'artisanat de haute qualité, la magie, et le commerce avec les nations voisines. Les défenses d'Alfheim sont principalement naturelles, renforcées par des illusions et des enchantements protecteurs. Les elfes utilisent la magie pour camoufler leurs sentiers et fortifications, rendant les invasions extrêmement difficiles. Les attaques spéciales incluent des tactiques de guérilla forestière, où les archers elfiques, aidés par des sortilèges, frappent depuis l'ombre avant de disparaître mystérieusement. Le royaume est saturé de magie elfique, avec des pratiques anciennes qui renforcent leur lien avec la forêt. Cette magie se manifeste par des sortilèges de guérison, de croissance et de protection, mais également par des attaques magiques lors des conflits Les frontières d'Alfheim sont protégées par des barrières magiques et des forêts denses. Les elfes ont aussi créé des sentinelles vivantes - des arbres et des créatures de la forêt enchantés pour alerter de tout danger.
Alfheim est un royaume clé pour les elfes de Mystara, jouant un rôle crucial dans la politique et les événements magiques du monde. Les elfes d'Alfheim sont reconnus pour leur sagesse et leur puissance magique, et ils restent des alliés importants pour ceux qui cherchent à maintenir l'équilibre et la paix dans le monde.

ALPHATIA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -4
DIRIGEANT : (M) 20
POINTS DE VIE : 950
EAU : 19 **TERRE** : 20
FEU : 18 **AIR** : 20
TRÉSOR : E, F, G, H, V, W (6)
Nbre D'ARMÉES : 12
2 Infanteries Type III (Sorciers) : 2d12+12
2 Infanteries Type III (Mages de bataille) : 2d20+8
2 Infanteries Élites Type IV (Archimages) : 2d20+10
2 Artilleries magiques Type IV (Canons élémentaires) : 2d20+10
2 Unités volantes Type III (Aéronefs magiques) : 1d20+12
2 Unités volantes Type IV (Cavaliers sur dragons) : 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magique, Martiale, Fanatique, Capture de leader, Encerclement, Blocus, Psionique
DÉFENSES SPÉCIALES : Boucliers anti-magie, citadelles volantes, immunités, Vigoureuse, Too big to fail, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 75%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Royaume Magique (13.000.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIX / 343 / 1.250,000 XP
BASTION : Sundsvall
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Produits alchimiques, métaux rares, reliques
Exportations : Sorts, potions, textiles magiques
RELIGION/DIEU : Alphaks, Razud, Palartarkan, Razud, Protius, Palartarkan, Eiryndul, Koryis.

L'Empire of Alphatia est le centre du pouvoir magique sur Mystara, un empire où la magie imprègne chaque aspect de la vie quotidienne. Dirigé par l'Empereur Eriadna, Alphatia est une société où seuls ceux dotés de pouvoirs magiques ont le droit de gouverner. Cet empire est célèbre pour ses cités flottantes, ses aéronefs et ses pratiques magiques avancées. La capitale, Sundsvall, aussi connue comme la "Cité des Mages", est une merveille d'architecture magique avec des bâtiments qui lévitent et des rues illuminées par des orbes enchantés. La société alphatienne est structurée en strates, avec les mages les plus puissants au sommet et les non-mages souvent relégués à des rôles de servitude. Les défenses d'Alphatia sont principalement constituées de boucliers anti-magie puissants et de citadelles volantes. Les attaques spéciales comprennent des bombardements magiques où des sorts dévastateurs sont lancés depuis les airs, et des illusions massives conçues pour désorienter et effrayer les ennemis. Magie Alphatienne : L'empire est une source de magie presque inépuisable. Les mages utilisent leur savoir pour créer des effets spectaculaires et des armes de guerre redoutables. La magie alphatienne est aussi utilisée pour des applications plus pacifiques, comme l'agriculture et la médecine, renforçant ainsi leur société à tous les niveaux. Citadelles Volantes : Les citadelles volantes d'Alphatia ne sont pas seulement des merveilles d'ingénierie magique, mais aussi des bastions imprenables. Elles servent de centres de commandement lors des conflits et de symboles de la puissance alphatienne. L'Empire of Alphatia est un acteur majeur dans la politique de Mystara, utilisant sa puissance magique pour influencer ses voisins et étendre son influence. Les mages alphatiens sont respectés et craints dans tout le monde connu, et leur empire est un lieu de savoir et de pouvoir où la magie définit la réalité elle-même.

ARCHIPEL DE THANEGIOTH



FRÉQUENCE : Commune
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G/V) 15/7
POINTS DE VIE : 590
EAU : 16 **TERRE** : 10
FEU : 12 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, E, F, G (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 7
1 Infanterie Type II (Maraudeurs insulaires) : 1d8+10
1 Infanterie Type III (Pirates de Thanegioth) : 1d12+12
1 Cavalerie Type II (Éclaireurs côtiers montés) : 1d10+12
1 Unités volantes Type II (Mages du vent sur wyvernes) : 1d8+8
2 Marines Type IV (Galères de guerre de Thanegioth) : 1d12+10
1 Artillerie magique Type IV (Sorciers de la mer) : 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Fanatique, Phalange, Horde sauvage, Contre attaque, Capture de leader. Psy
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles des îles, élémentaires d'eau, Amphibie, Immunités, Vivre de la mer
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Petit Royaume (Vaste archipel (300.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 120 / 240,000 XP
BASTION : Forteresse de la Perle Noire
IMPORTATIONS : Métaux précieux, biens exotiques, artefacts magiques
EXPORTATIONS : Épices, bois rares, trésors pillés
RELIGION/DIEU : Léviathan (dieu des mers et des tempêtes), Calypso (déesse des mystères océaniques), Triton (dieu des marées et des créatures marines)

L'Archipel de Thanegioth est un vaste ensemble d'îles connues pour leurs eaux traîtresses, leurs terres inexplorées et les pirates notoires ainsi que les forbans qui les considèrent comme leur fief. Cette région mélange une beauté naturelle à couper le souffle avec une réputation de danger et de mystère, attirant aventuriers et chercheurs de trésors du monde entier.
La Forteresse de la Perle Noire, située sur la plus grande île de l'archipel, est une place forte de pirates légendaire, réputée pour regorger des butins accumulés sur des siècles. Entourée par des jungles denses et protégée par des falaises dentelées, cette forteresse est le symbole de la liberté et de l'impitoyabilité des insulaires. Les défenses naturelles de l'Archipel de Thanegioth incluent des récifs dangereux, des courants imprévisibles et des tempêtes fréquentes, que les insulaires utilisent à leur avantage. Les pirates et les maraudeurs insulaires sont experts dans l'utilisation du terrain, lançant des attaques rapides depuis des criques cachées et disparaissant dans les brumes. Les mages du vent sur wyvernes patrouillent les cieux, créant des bourrasques et des tempêtes pour repousser les visiteurs indésirables, tandis que les sorciers de la mer convoquent des élémentaires d'eau et d'autres créatures maritimes pour garder les eaux autour de leur domaine.
Les forces militaires de l'archipel sont spécialisées dans les tactiques de frappe rapide et la supériorité navale, utilisant leurs navires rapides et leur connaissance des eaux locales pour déjouer des forces navales plus importantes. Les galères de guerre de Thanegioth sont redoutées pour leur vitesse et leur puissance de feu, capables de lancer des assauts soudains sur des convois marchands et des flottes ennemies. La stratégie des insulaires se concentre sur la mobilité et la surprise, utilisant souvent le couvert de la brume et de la nuit pour lancer leurs attaques. La culture de l'Archipel de Thanegioth est un tissu vibrant tissé des nombreux peuples qui se sont retrouvés dans ce havre de pirates. Les célébrations et les festivals sont courants, avec musique, danse et conte qui relatent les exploits des pirates légendaires et l'histoire de l'archipel.

ATRUAGHIN CLANS

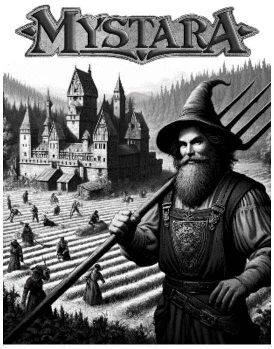


FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 9
DIRIGEANT : (C/G) 8/11
POINTS DE VIE : 480
EAU : 12 **TERRE** : 18
FEU : 10 **AIR** : 6
TRÉSOR : A, E, F, H (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
1 Infanterie Type II (Guerriers Atruaghin) : 1d12+4
1 Infanterie Élite Type III (Chamans Spirituels) : 1d12+8
1 Cavalerie Type I (Cavaliers sur bisons) : 1d8+6
1 Unités volantes Type II (Aigles géants) : 1d8+8
1 Unités navales Type III (Canoës de guerre) : 1d10+8
1 Artillerie magique Type I (Chamans de la Terre) : 1d10+8
(1) Infanterie Type IV (Bulette) 1d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, Tireur d'élite, Frénésie, Fanatique, Brutale, Sanglante, Contre attaque, Encerclement
DÉFENSES SPÉCIALES : Embuscades naturelles, esprits protecteurs, Sos Nature, Vivre de la terre, Soins sur le terrain.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Très Grand Domaine (150,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 95 / 190,000 XP
BASTION : Grand Totem
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Outils, textiles, armes légères
Exportations : Peaux, herbes médicinales, artisanat
RELIGION/DIEU : Atua, le Panthéon Atruaghin

Les Atruaghin Clans sont une fédération de tribus vivant en harmonie avec la nature, située dans les vastes et mystiques Plateaux d'Atruaghin. Les clans sont connus pour leur mode de vie en accord avec les esprits de la terre et leur respect profond pour l'environnement. Chaque clan porte le nom de son animal totem et vit selon des principes guidés par leur spiritualité intense. La société des Atruaghin est régie par des conseils de sages et des chamans qui interprètent les volontés des esprits. Ils sont des guerriers redoutables en cas de besoin, mais préfèrent la paix et le développement spirituel. Les Atruaghin utilisent leurs connaissances des plantes et des animaux pour survivre et prospérer dans des environnements parfois hostiles. Les clans Atruaghin n'ont pas de forteresses ou de structures militaires traditionnelles. À la place, ils utilisent le terrain à leur avantage, créant des embuscades naturelles et se servant de la magie spirituelle pour protéger leurs territoires. Les chamans jouent un rôle crucial dans la défense, capable de convoquer des esprits pour surveiller les frontières et repousser les envahisseurs. La magie chez les Atruaghin est principalement spirituelle et terrestre. Les chamans peuvent communiquer avec les esprits de la nature pour guérir, bénir les cultures, ou créer des illusions pour protéger les clans. Cette magie est respectée et considérée comme un don sacré des esprits. Les Atruaghin valorisent les traditions et la transmission des savoirs ancestraux. Leurs cérémonies et rituels reflètent un profond respect pour les cycles de la nature. Les danses, chants, et récits épiques sont des piliers de leur culture, renforçant les liens communautaires et la continuité de leur héritage spirituel.
Les Atruaghin Clans sont un peuple fier de leur indépendance et de leur riche héritage culturel. Ils vivent en paix, mais sont prêts à défendre leur mode de vie contre toute forme d'invasion ou de domination. Leur connexion avec les esprits et la terre fait des Atruaghin une force unique et respectée dans le monde de Mystara.

MYSRATA

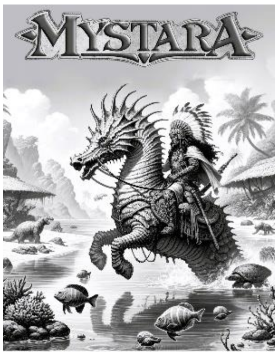
BARONIE DE GULLUVIA



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 11
POINTS DE VIE : 520
EAU : 12 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : E, F, G, N (3)
NOMBRE D'ARMÉES : 5(1)
2 Infanteries Type II (Archers du baron) : 1d10+9
1 Infanterie Type III (Milice de Gulluvia) : 1d12+9
1 Cavalerie Type II (Cavaliers sur chevaux de bataille) : 1d8+7
1 Artillerie magique Type II (Mages du baron) : 1d10+10
(1) Cavalerie Type III (Paladins de la Justice) 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, Embuscades, Élevé pour la guerre, Phalange, Éternelle, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications rurales, guet-apens dans les collines, Vivre de la terre, Tenir la ligne
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Grande Ville & Château-Fort (180,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 90 / 180,000 XP
BASTION : Château de Gulluvia
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : grains, textiles, armes
Exportations : vin, fromage, minerai de fer
RELIGION/DIEU : Cultes locaux, croyances en des esprits protecteurs de la terre, Chardastes, Petra, Zirchev, Halav, Kagyar, Ilsundal

Le Barony of Gulluvia est une région agricole paisible, connue pour ses terres fertiles et ses forêts denses. Les habitants sont principalement des fermiers et des artisans qui vivent dans de petites communautés dispersées à travers le baronnage.
Le Château de Gulluvia, résidence du baron, est un bâtiment robuste et fonctionnel, centré autour d'une cour où se tiennent les marchés et les festivités. C'est un lieu de gouvernance et de défense, où le baron et ses conseillers planifient la protection et le développement de leurs terres. Les défenses de Gulluvia sont principalement constituées de la milice locale et des fortifications qui entourent le château et les villages. Les manœuvres de cavalerie sont utilisées pour patrouiller et défendre les frontières, tandis que les archers et les mages du baron assurent une protection contre les menaces externes et internes. La stratégie militaire de Gulluvia repose sur la protection de ses terres agricoles et la prévention des conflits. Les embuscades forestières et les guet-apens dans les collines sont des tactiques couramment utilisées pour dissuader les envahisseurs sans engager de grandes batailles. La société de Gulluvia est centrée sur la communauté et la famille, avec des traditions rurales fortes et un respect pour la terre. Les festivals et les foires sont des moments clés de l'année, célébrant les récoltes et les traditions locales. L'économie de Gulluvia est dominée par l'agriculture, avec le vin et le fromage comme principales exportations. Le minerai de fer est également extrait dans les collines, ajoutant une dimension industrielle à l'économie principalement rurale. Le Barony of Gulluvia reste un lieu où les traditions et la tranquillité dominent, offrant une vie paisible et stable à ses habitants, tout en maintenant une vigilance constante pour préserver son héritage et sa prospérité.

BELLISSARIA



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (M/G) 8/12
POINTS DE VIE : 550
EAU : 15 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR** : 8
TRÉSOR : A, D, L, R, S (3)
NOMBRE D'ARMÉES : 6(1)
1 Infanterie Type III (Gardiens Bellissariens) : 1d12+6
1 Artellerie Type II (Archers des îles) : 1d10+8
1 Cavalerie Type II (Chevaliers sur hippocampes) : 1d10+9
2 Unités volantes Type II (Sorcières sur balais marins) : 1d8+8
1 Artillerie magique Type III (Enchanteurs maritimes) : 1d10+8
(1) Cavalerie Type IV (Sirène sur Kraken) 2d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Stratégies navales avancées, enchantements des eaux, Sos Nature, Glissante, Charge de cavalerie,
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications côtières, illusions aquatiques, Vivre de la mer, Incombustible, Amphibie Indétectable Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Très Grand Domaine (Archipel 250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 100 / 200,000 XP
BASTION : Cité de Coralia
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux précieux, tissus fins, épices exotiques
Exportations : perles, coraux, poissons rares
RELIGION/DIEU : Cultes des divinités marines, adoration de Protée (dieu des mers), Calitha Starbrow, Koryis, Tarastia, Valerias, Nyx.

Bellissaria est un archipel paradisiaque, réputé pour ses eaux cristallines et ses récifs coralliens vibrant de vie. Les Bellissariens sont des navigateurs et des magiciens habiles, vivant en harmonie avec la mer et ses créatures. La Cité de Coralia, le cœur vibrant de Bellissaria, est bâtie sur et sous l'eau, un chef-d'œuvre d'architecture aquatique où les courants marins et la magie se mêlent. Les défenses de Bellissaria combinent des fortifications côtières avec des sortilèges protecteurs. Les gardiens et archers utilisent des tours et des bastions pour surveiller les approches maritimes, tandis que les chevaliers sur hippocampes et les sorcières patrouillent les eaux, prêts à défendre leur royaume. Bellissaria privilégie la défense et la diplomatie mais peut lancer des contre-attaques rapides grâce à sa flotte et ses magiciens. Leur maîtrise des enchantements marins leur permet de contrôler les batailles navales efficacement. La société de Bellissaria est ancrée dans le respect de la mer et de ses dons. Les arts, la musique, et la gastronomie reflètent leur amour pour la beauté sous-marine et la biodiversité de leur environnement.
L'économie de Bellissaria est centrée sur la mer, avec la pêche, la perliculture, et le commerce maritime comme piliers. Leur marché est riche en produits marins et en objets artisanaux fabriqués à partir de corail et de perles.
Le Bellissaria reste un exemple lumineux de coexistence avec l'océan, offrant un mélange unique de culture, de magie, et de nature dans un cadre insulaire spectaculaire.

MYSRATA

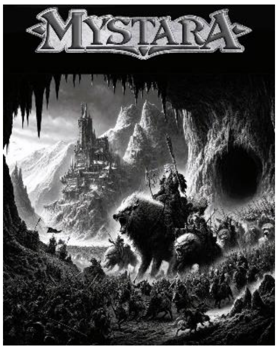
BRAS DES IMMORTELS



FRÉQUENCE : Trés Rare
EGO : 24
CLASSE D'ARMURE : -5
DIRIGEANT : Divins (20+)
POINTS DE VIE : 950
EAU : 19 **TERRE** : 22
FEU : 18 **AIR** : 20
TRÉSOR : A, D, E, F, H (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 9
2 Infanteries Type IV (Gardiens Immortels) : 2d12+14
3 Unités volantes Type III (Sentinelles Aériennes) : 2d10+12
2 Unités volantes Type IV (Dragons Célestes) : 2d20+16
2 Artilleries magique Type IV (Archimages de l'Immortalité) : 2d20+15
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 90%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts multidimensionnels, magie des immortels Capture de leader. Contre-attaque, Attaque multiples, Impitoyable, Attaque éclairée, Éternelle, Martiale, Psy
DÉFENSES SPÉCIALES : Boucliers d'invulnérabilité, illusions temporelles, immunités, Sos Panthéon, Sos Nature, Indétectable, Moral élevé, Résistances légendaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 50%
INTELLIGENCE : Supérieure
ALIGNEMENT : Variable
TAILLE : Grand royaume (600.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 270 / 600,000 XP
BASTION : Citadelle des Temps
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : artefacts anciens, essence de vie, mana pur
Exportations : savoir divin, reliques puissantes, bénédiction des immortels
RELIGION/DIEU : Divers panthéons d'Immortels, cultes dédiés à la protection des sphères

L'Arm of the Immortals est un territoire mystique où les lois de la nature et de la magie sont souvent pliées ou brisées. Ce domaine est sous la garde des Immortels, des êtres de pouvoir incroyable qui surveillent et influencent les mondes mortels et autres dimensions. La Citadelle des Temps, au cœur de ce domaine, est un nexus de réalités où les Immortels observent le flux du multivers. C'est un lieu de convergence pour les quêtes cosmiques et les décisions qui affectent les panthéons entiers. Les défenses de ce domaine sont presque impénétrables, avec des gardiens immortels et des sentinelles aériennes qui utilisent des stratégies défensives avancées pour repousser toute intrusion. Les dragons célestes servent de montures et de protecteurs, tandis que les archimages déploient des sortilèges d'une puissance inimaginable pour sécuriser leur territoire. Les armées de l'Arm of the Immortals sont capables d'initier des assauts à travers des dimensions et des temps variés, utilisant des tactiques qui combinent la force brute et la finesse magique. Leur approche de la guerre peut être éthérée et complexe, impliquant souvent des plans à long terme et des manipulations de la réalité. Dans l'Arm of the Immortals, la culture transcende les notions mortelles, avec des êtres qui existent depuis des éons. Chaque Immortel a ses propres philosophies et méthodes, mais tous partagent un engagement envers l'équilibre cosmique et la progression des plans d'existence. Les échanges sont principalement basés sur des flux d'énergie et des connaissances plutôt que sur des biens matériels. Les artefacts et les essences échangés ici sont souvent de nature divine ou incroyablement ancienne.
Les Immortels interagissent principalement avec d'autres plans d'existence et des forces cosmiques, servant souvent de médiateurs ou de juges dans les conflits d'importance universelle. Le Arm of the Immortals demeure un mystère pour la plupart, un domaine où l'infini et l'éternel se rencontrent, façonnant les destins de manière insondable pour les mortels.

BROKEN LANDS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (B) 17
POINTS DE VIE : 540
EAU : 6 **TERRE** : 18
FEU : 12 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, G, M, R (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 8(1)
2 Infanteries Type I (Gobelins des cavernes) : 1d6+5
2 Infanteries Type II (Orcs des terres brisées) : 1d8+6
1 Cavalerie Type II (Wargs des collines) : 1d8+8
1 Artillerie Type III (Sorciers des terres sombres) : 1d10+12
1 Unité navale Type I (Radeaux gobelins) : 1d8+10
1 Unité volante Type II (Harpies des falaises) : 1d6+8
(1) Volante Type IV (Démons Abyssaux) 1d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades Flexible, Sanglante, Contre-attaque, Horrifiante, Horde Sauvage, Brutale
DÉFENSES SPÉCIALES : Pièges environnementaux, Stupide Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Royaume Moyen (450,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 115 / 230,000 XP
BASTION : Forteresse de Hauteroc
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : armes, métaux, aliments
Exportations : minéraux, pierres précieuses, artefacts maudits
RELIGION/DIEU : Cultes chamaniques, adoration de divinités primordiales, Wogar, Kurtulmak, Bartziluth, Ranivorus, Stalker, Jammudaru

Les Broken Lands sont une région chaotique et inhospitalière, marquée par des terrains accidentés, des grottes profondes, et des montagnes abruptes. Habitée par des orcs, des gobelins et d'autres créatures, cette région est connue pour son instabilité et ses conflits incessants. La Forteresse de Hauteroc, une imposante construction bâtie à flanc de montagne, est le centre de pouvoir d'où les chefs des clans orchestrent raids et défenses. C'est un lieu de force brute et de survie, où la loi du plus fort règne en maître. Les habitants des Broken Lands utilisent le terrain à leur avantage, créant des pièges et des embuscades dans les zones rocailleuses et les cavernes. Leur connaissance du terrain leur permet de surprendre les ennemis et de contrôler de vastes zones malgré leur apparente désorganisation. Les armées des Broken Lands sont brutales et directes, privilégiant les assauts massifs et les tactiques de guérilla. Les wargs et les harpies augmentent leur mobilité, permettant des attaques rapides sur différents fronts, tandis que les sorciers utilisent la magie noire pour semer chaos et destruction. La culture des Broken Lands est marquée par la survie et le combat. Les fêtes et les rituels souvent violents reflètent leur respect pour la force et le courage. Les alliances entre clans sont fragiles et souvent temporaires, basées sur la force et l'intérêt mutuel. L'économie est principalement basée sur le pillage, mais aussi sur l'extraction de minéraux et de pierres précieuses dans les montagnes. Les échanges sont rudimentaires et souvent basés sur le troc, avec une forte demande pour les armes et les outils. Les Broken Lands restent un lieu de danger et d'aventure, où les lois de la civilisation sont remplacées par un combat constant pour la domination et la survie dans un monde sans pitié.

CITÉ DE SERRAINE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 23
CLASSE D'ARMURE : -4
DIRIGEANT : (M) 18
POINTS DE VIE : 500
EAU : 6 **TERRE** : 5
FEU : 13 **AIR** : 18
TRÉSOR : G, V, Z (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type IV (Gardiens Golems de Serraine) : 1d12+16
2 Infanteries Type III (Sorciers Célestes) : 1d20+12
2 Unités volantes Type IV (Chevaliers Griffons) : 1d12+10
2 Artilleries Type IV (Mages de l'Air de Serraine) : 1d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 90%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Frénésie, Contre attaque, Élevé pour la guerre, Justicier, Impitoyable, psi
DÉFENSES SPÉCIALES : Boucliers éthérés, illusions, Vigoureuse, Tenir la ligne, Résistances, Terrain difficile
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Royaume Moyen (Cité volante 500.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 165 / 330,000 XP
BASTION : Palais Aéroporté
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : cristaux d'énergie, métaux précieux, tomes rares
Exportations : objets magiques, inventions gnome, tapis volants
RELIGION/DIEU : Aerdrie Faenya (déesse de l'air et des oiseaux), Garl Glittergold (dieu des gnomes et des inventions), Héphaïstos (dieu des artisans et des forgerons)

La Cité de Serraine est une métropole volante, merveille de magie et d'ingénierie, connue pour son architecture éblouissante et ses innovations étonnantes. Cette ville, principalement peuplée de gnomes, est une ode à la créativité et à l'exploration, flottant majestueusement au-dessus des terres et des mers du monde. Le Palais Aéroporté, situé au centre de Serraine, est un chef-d'œuvre architectural qui combine des éléments de cristal, de métal précieux et de magie. Ce palais n'est pas seulement la résidence du gouverneur de la cité, mais aussi un centre de recherche et de diplomatie, où mages, scientifiques, et politiciens travaillent ensemble pour assurer la prospérité et la sécurité de Serraine. Serraine est défendue par des technologies avancées et de puissants sortilèges. Les gardiens gnomes, équipés de gadgets et d'armures magiques, patrouillent les rues et les remparts de la cité. Les sorciers célestes et les mages de l'air utilisent la magie pour créer des boucliers éthérés et des illusions atmosphériques qui dissimulent la cité ou la protègent contre les attaques. Les chevaliers griffons, montés sur leurs nobles créatures, surveillent l'espace aérien, prêts à plonger sur les intrus avec une précision mortelle. Les forces de Serraine sont spécialisées dans les assauts aériens et la magie aéromancienne, utilisant l'avantage de leur position dans les airs pour lancer des attaques surprises. Les stratégies de défense combinent la technologie gnome avec des tactiques magiques pour neutraliser les menaces avant qu'elles n'atteignent la cité. Les mages de l'air jouent un rôle crucial, manipulant les vents et les tempêtes pour défendre leur ville volante. La société de Serraine est dynamique et innovante, avec une forte emphase sur la créativité et l'ingéniosité. Les écoles de magie et d'ingénierie de la cité sont parmi les plus réputées, attirant des étudiants de toutes les races et de toutes les nations. Les festivals de Serraine, souvent célébrés avec des feux d'artifice magiques et des démonstrations d'inventions, sont un spectacle à ne pas manquer. Les artisans et les commerçants de Serraine sont célèbres pour leurs objets magiques et leurs inventions mécaniques, des tapis volants aux automates complexes. Les marchés de la cité sont un carrefour pour les marchands d'artefacts rares et de curiosités magiques, offrant des merveilles venues de tous les coins du monde.

MYSRATA

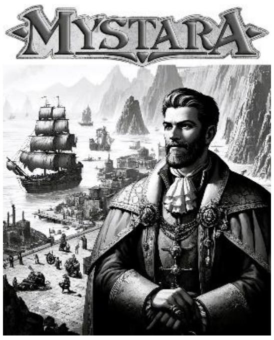
CITÉS-ÉTATS DE MILENIA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 16
POINTS DE VIE : 560
EAU : 14 **TERRE** : 13
FEU : 12 **AIR** : 10
TRÉSOR : G, R, Y (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
2 Infanteries Type III (Hoplites de Milenia) : 1d12+10
1 Infanterie Type II (Peltastes de Milenia) : 1d10+8
1 Cavalerie Type II (Cavaliers de Milenia) : 1d10+12
1 Volantes Type III (Sorciers de Milenia sur griffons) : 1d12+8
2 Unités navales Type III (Trières de Milenia) : 1d12+12
2 Artilleries Type III (Balistes magiques de Milenia) : 1d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manœuvres de phalange, Contre attaque, Phalange, Charge de cavalerie, Élevé pour la guerre
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles urbaines, enchantements de protection, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Grand Royaume (500,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 150 / 300,000 XP
BASTION : Grand Palais de Milenia
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, technologies avancées, épices exotiques
Exportations : Huile d'olive, vin, sculptures, textiles raffinés
RELIGION/DIEU : Tyche (déesse de la fortune et de la prospérité), Athena (déesse de la sagesse et de la guerre), Apollo (dieu de la lumière, de la guérison et des arts)

Les Cités-États de Milenia sont un ensemble de cités indépendantes qui partagent une langue commune, des traditions culturelles, et un héritage historique riche, situées dans une région de climat méditerranéen avec des côtes pittoresques et des collines fertiles. Ces cités sont connues pour leur gouvernance démocratique, leur commerce florissant et leur contribution inestimable aux arts et aux sciences. La Cité de Milenia, souvent considérée comme la plus influente parmi les cités-états, est célèbre pour son Grand Palais et ses académies où philosophes, poètes, et savants débattent et partagent leurs connaissances. Les marchés de Milenia sont remplis de produits locaux et importés, offrant une mosaïque de saveurs, de couleurs et de parfums. Milenia et ses sœurs cités-états sont fortifiées par des murailles robustes et des tours de défense qui surveillent les approches terrestres et maritimes. Les hoplites de Milenia, armés de lances et de boucliers, sont le pilier de leurs forces militaires, formant des phalanges impénétrables sur le champ de bataille. Les sorciers de Milenia, montés sur des griffons, offrent une dimension aérienne à la défense, utilisant des enchantements pour confondre et repousser les ennemis. Les Mileniens privilégient des stratégies qui utilisent la discipline et la coordination de leurs troupes, avec des phalanges de hoplites qui avancent méthodiquement, soutenues par des peltastes qui utilisent leur mobilité pour harceler l'ennemi. Les trières de Milenia, agiles et rapides, dominent souvent en mer, utilisant des tactiques qui combinent vitesse et puissance de feu pour intercepter et détruire les navires ennemis. La société milenienne est dynamique et ouverte, avec un fort accent sur l'éducation et la participation civique. Les théâtres, les gymnases, et les forums publics sont des lieux de rencontre et de socialisation, où les citoyens de toutes classes discutent des affaires de la cité et participent à la vie politique. Les arts de Milenia, inspirés par des idéaux de beauté et d'harmonie, sont manifestés dans leurs sculptures, leurs bâtiments, et leurs peintures. Les dramaturges de Milenia créent des œuvres qui sont jouées dans les amphithéâtres de la cité, explorant des thèmes de justice, de pouvoir, et d'humanité.

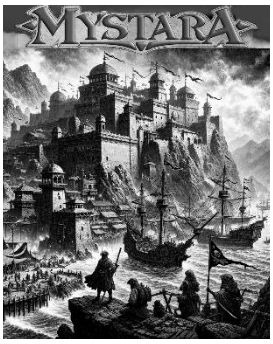
CITÉS-ÉTATS MINAEANES



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 680
EAU : 15 **TERRE** : 15
FEU : 13 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, F, G, L (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type II (Peltastes Minaeans) : 1d10+10
2 Infanteries Type III (Hoplites Minaeans) : 1d12+12
2 Cavaleries Type II (Cavaliers sur chevaux rapides) : 1d10+10
2 Unités volantes Type III (Sorciers sur hippogriffes) : 1d20+12
2 Unités navales Type IV (Trières Minaeans) : 2d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Phalange, Charge de cavalerie, Élevé pour la guerre, Fanatique, Ennemi favori, Éternelle, Martiale,
DÉFENSES SPÉCIALES : Murailles urbaines, guérilla urbaine Tenir la ligne, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Royaume Immense (800,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 190 / 380,000 XP
BASTION : Themis
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, épices, textiles luxueux
Exportations : Huile d'olive, vin, céramiques, sculptures
RELIGION/DIEU : Protée, Asterius, Valerias

Les Cités-États Minaeanes sont un ensemble de cités indépendantes unies par une culture commune et des intérêts économiques partagés, situées le long de côtes rocheuses et de terres fertiles. Ces cités-états sont célèbres pour leur démocratie, leur commerce maritime florissant, et leur contribution significative à l'art, à la philosophie et aux sciences. La plus prestigieuse d'entre elles, Themis, est réputée pour ses académies de philosophie, ses théâtres, et ses agoras animées où citoyens et étrangers débattent des affaires de la cité. Les architectures de Themis, avec ses temples majestueux et ses amphithéâtres, reflètent l'harmonie et la beauté idéalisées par les Minaeans. Chaque cité-état est fortifiée avec de hautes murailles et des tours de guet. Les Minaeans sont experts dans la guerre urbaine, utilisant les ruelles étroites et les passages secrets de leurs cités pour désorienter et piéger les envahisseurs. Les hoplites, formés pour combattre en phalange, forment le cœur de leurs forces militaires, appuyés par des peltastes qui utilisent des javelots pour des attaques à distance. Sur mer, les Minaeans sont des navigateurs et des combattants redoutables. Leurs trières, rapides et manœuvrables, sont conçues pour des attaques rapides et des manœuvres complexes lors des batailles navales. En terre, leurs stratégies sont centrées autour de la discipline et de la cohésion de la phalange, permettant des avancées méthodiques et des défenses robustes contre les charges ennemies. La vie dans les Cités-États Minaeanes est profondément influencée par un idéal de balance entre l'esprit, le corps, et l'âme. Les écoles de philosophie enseignent une variété de pensées, allant du stoïcisme à l'épicurisme. Les festivals, souvent en l'honneur des dieux ou pour célébrer les changements de saisons, sont des occasions pour des compétitions sportives, des représentations théâtrales, et des banquets communautaires. Les Minaeans sont d'habiles commerçants et artisans. Leurs navires commerciaux naviguent à travers les mers connues, échangeant huile d'olive, vin, et céramiques contre des épices, des soies, et des métaux précieux. Les marchés des cités-états sont des centres d'échange vibrant, où les produits locaux et importés sont vendus côte à côte.

CÔTE SAUVAGE



FRÉQUENCE : commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G/V) 12/8
POINTS DE VIE : 520
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 12 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, E, G, P (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 9
2 Infanteries Type II (Boucaniers) : 1d10+6
2 Infanteries Type III (Corsaires de la Côte) : 1d12+8
1 Cavalerie Type II (Cavaliers des Badlands) : 1d8+6
2 Marines Type III (Frégates pirates) : 1d12+9
1 Artillerie Type III (Adeptes de la Malédiction Rouge) : 1d10+10
1 Unité volante Type II (Sorciers sur harpies) : 1d10+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts maritimes, Capture de leader, encerclement, blocus, Charge de cavalerie, sauvage, Attaques psioniques Expert en siège.
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflages côtiers, pièges dans les jungles, Sos nature, vivre de la terre, vigoureuse
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Très élevée
ALIGNEMENT : Chaotique Bon
TAILLE : Grand Royaume (600,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 120 / 240,000 XP
BASTION : Fort Liberté
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux précieux, armes, textiles luxueux
Exportations : épices, sucre, rhum, artefacts maudits
RELIGION/DIEU : Divers cultes locaux, adoration de divinités maritimes et de la nature, Red Curse, Jammudaru, Menlil, Valerias, Masauwu, Atzanteotl.

La Côte Sauvage est une région tumultueuse connue pour sa diversité culturelle, ses activités de piraterie, et l'influence de la Malédiction Rouge. Cette malédiction confère des pouvoirs et handicaps magiques aux habitants, formant une partie intégrante de leur identité. Fort Liberté, le cœur de la Côte Sauvage, est une forteresse pirate où les lois sont faites par ceux qui tiennent le sabre. C'est un lieu de liberté et d'aventure, où les capitaines et leurs équipages partagent leurs richesses et histoires. Les défenses de la Côte Sauvage incluent des fortifications robustes le long des ports et des côtes, renforcées par des sorciers qui utilisent la magie de la Malédiction Rouge pour créer des barrières et des illusions. Les corsaires et boucaniers utilisent leur agilité et connaissance du terrain pour lancer des attaques surprises contre les envahisseurs.
Les forces de la Côte Sauvage sont expertes en guérilla et combats navals, utilisant des frégates rapides et maniables pour dominer les mers. Les assauts maritimes sont coordonnés avec des actions de sabotage et des raids sur les terres, créant un front de combat dynamique et imprévisible. La vie sur la Côte Sauvage est vibrante et pleine de contrastes, avec un mélange de cultures qui reflète son histoire de colonisation, de conflits, et de commerce. Les marchés locaux regorgent de produits exotiques et de trésors pillés, et les auberges et tavernes sont des lieux de récits épiques et de rencontres inattendues. L'économie de la Côte Sauvage est ancrée dans le commerce maritime, avec un accent sur le troc et la contrebande. Les ports sont des centres d'échange animés où l'on trouve tout, des épices rares aux armes de qualité. La production de rhum et de sucre est également cruciale pour l'économie locale. La Côte Sauvage demeure un lieu de mystère et de magie, où l'aventure et le danger attendent à chaque tournant, offrant un terrain fertile pour les héros et les scélérats cherchant à écrire leur propre légende au cœur de ce monde vibrant et imprévisible.

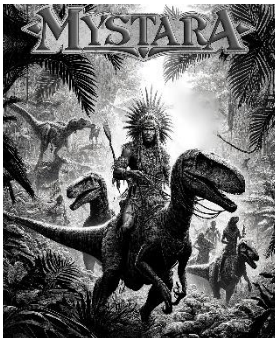
DAROKIN



FRÉQUENCE : Commune
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 15
POINTS DE VIE : 750
EAU : 16 **TERRE** : 17
FEU : 12 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, B, E, F, G (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type II (Milice de Darokin) : 1d10+10
2 Infanteries Type III (Gardes mercenaires) : 2d12+12
2 Cavaleries Type II (Cavaliers sur chevaux de marche) : 2d8+9
1 Unités volantes Type I (Éclaireurs aériens) : 1d6+8
2 Unités navales Type III (Flottille commerciale armée) : 2d10+9
2 Artilleries magique Type II (Balistes et catapultes) : 2d8+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques commerciales agressives, Espionnage, Attaques Eclairées, Contre attaque.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications urbaines, diplomatie active, Moral élevé, Résistance légendaire
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (2.000.000 d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 210 / 420,000 XP
BASTION: Darokin City
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Métaux, céréales, textiles, épices
Exportations : Or, argent, pierres précieuses, objets d'art
RELIGION/DIEU : La Marcheuse sur l'Étoile (Asterius), la Tisseuse (Valerias)

La Republic of Darokin est le centre du commerce et de la diplomatie sur Mystara. Située au cœur de la région connue, Darokin est bordée par des nations plus militarisées, mais se défend par sa puissance économique et ses alliances stratégiques. Darokin est gouvernée par un chancelier et un parlement de marchands, où les décisions sont souvent prises en fonction de l'intérêt commercial. La capitale, Darokin City, est un centre économique où toutes les routes commerciales convergent. La ville est célèbre pour son marché central, où tout, des épices rares aux artefacts magiques, est négocié. La société darokinienne est hautement stratifiée, avec les marchands les plus riches au sommet et les travailleurs et artisans formant la base de l'économie. La république utilise sa richesse pour maintenir des armées de mercenaires et financer des fortifications sophistiquées autour de ses villes. Les tactiques commerciales agressives et l'espionnage sont souvent utilisés pour déstabiliser les adversaires avant que la confrontation ne devienne militaire. Darokin est connu pour ses négociateurs redoutables et ses contrats commerciaux étanches. Ils utilisent la diplomatie active pour éviter les conflits ouverts, préférant les guerres économiques et les embargos pour affaiblir leurs ennemis. La culture darokinienne valorise l'innovation, le commerce et l'accumulation de richesses. Les écoles de commerce et les académies de diplomatie à Darokin City sont parmi les meilleures du monde. Les festivals et les foires commerciales sont fréquents, célébrant à la fois la diversité des peuples de Darokin et leur unité à travers le commerce. La Republic of Darokin est une puissance économique avec une influence qui dépasse largement ses frontières grâce à ses réseaux commerciaux et ses accords diplomatiques. La république est un exemple de comment une nation peut prospérer en mettant l'accent sur le commerce et la diplomatie plutôt que sur la conquête militaire.

DAVANIA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (B) 15
POINTS DE VIE : 600
EAU : 14 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, D, E, H, P (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type III (Explorateurs des jungles) : 1d10+10
2 Infanteries Type IV (Guerriers de Davania) : 1d12+12
2 Cavaleries Type III (Cavaliers sur dinosaures) : 1d10+8
1 Unités volantes Type IV (Mages sur dragon) : 1d20+12
2 Artilleries magique Type IV (Sorciers tribaux) : 2d12+8
1 Unités navales Type III (Flottes de longs navires) : 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de Guérilla, Horde sauvage, Amphibie, Brutale, Horrifiante
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, magie ancienne, indetectable, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Royaume Immense (1,000,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 175 / 350,000 XP
BASTION : Grande Cité de Paradashar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux rares, technologies, textiles exotiques
Exportations : épices rares, or, ivoire, artefacts anciens
RELIGION/DIEU : Panthéons diversifiés, cultes animistes, dévotion envers les Immortels, Ka, Ixion, Korotiku, Ordana, Protius, Rathanos.

Davania est un vaste continent méridional, riche en diversité biologique et culturelle. Il est connu pour ses jungles denses, ses déserts arides, et ses montagnes majestueuses. Les civilisations de Davania varient des tribus nomades aux empires sophistiqués, chacune avec ses propres traditions et structures sociales. Le Grande Cité de Paradashar, un melting pot de cultures et de connaissances, est le cœur politique et magique de Davania, où se rencontrent les leaders des différentes nations pour discuter et négocier. Les défenses de Davania exploitent sa géographie complexe, avec des guerriers et des explorateurs qui utilisent la jungle et les terrains variés pour protéger leurs terres. Les sorciers tribaux et les mages invoquent la puissance des esprits de la terre pour fortifier leurs positions. Davania utilise des tactiques adaptées à ses vastes territoires, avec une combinaison de force brute et de magie. Les cavaliers sur dinosaures et les mages sur dragons mineurs offrent une puissance de frappe importante, tandis que les flottes de longs navires assurent la supériorité maritime.
La culture de Davania est un tissu riche de mythes, d'arts, et de science, avec un respect profond pour la nature et les ancêtres. Les marchés de Davania sont célèbres pour leurs produits exotiques et leurs festivités colorées qui attirent des visiteurs de tout le monde connu. Davania est un centre vital pour le commerce mondial, exportant des ressources naturelles précieuses et important des biens de luxe et des technologies avancées. Les routes commerciales de Davania sont bien protégées et extrêmement lucratives. Le continent de Davania reste une terre de mystère et d'opportunité, un endroit où l'aventure et la découverte sont au cœur de l'existence quotidienne, influençant profondément le monde de Mystara.

ÉMIRATS D'YLARUAM



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (C/G) 8/14
POINTS DE VIE : 520
EAU : 10 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, C, D, M, R (4)
Nbre D'ARMÉES : 8(1)
1 Infanterie Type II (Guerriers du désert) : 2d8+6
1 Infanterie Type III (Lanceurs de sort du désert) : 1d12+10
2 Artilleries Type III (Archers nomades) : 1d10+10
2 Cavaleries Type III (Cavaliers sur chameaux) : 1d12+8
2 Unités volantes Type II (Guerriers sur tapis volants) : 1d8+6
(1) Volante Type II (Effrits des sables) 1d12+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, manœuvres de diversion, mirages, Capture de leader.
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications dans les oasis, illusions de désert, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (500,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 125 / 250,000 XP
BASTION: Ylaruam City
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Tissus, grains, métaux
Exportations : Épices, tapis, chevaux, dattes
RELIGION/DIEU : Al-Kalim, le Prophète Immortel

Les Émirats d'Ylaruam sont un ensemble de principautés unies sous la bannière de l'Islam, guidées par les enseignements du Prophète Immortel Al-Kalim. Situés dans un vaste désert, les Émirats sont une terre de sagesse, de tradition et de dévotion, où les oasis sont les cœurs de vie dans le vaste océan de sable. La capitale, Ylaruam City, est une cité resplendissante de minarets et de dômes, où les souks et les bazars bruissent de l'échange de soies, de bijoux et de parfums. Les mosquées et les écoles de Ylaruam City sont des centres d'apprentissage et de spiritualité, attirant des savants de tout le continent.
Les Émirats utilisent les dunes et les reliefs désertiques pour dissimuler leurs mouvements et tendre des embuscades. Les fortifications sont souvent établies autour des oasis, où les murs et les tours de guet protègent les précieuses réserves d'eau et les habitations. Les illusions de désert sont également utilisées pour confondre et égarer les envahisseurs. Les Émirats d'Ylaruam sont maîtres dans l'art des embuscades dans les dunes et les manœuvres de diversion pour disperser les forces ennemies. Leurs cavaliers sur chameaux peuvent traverser de longues distances sans fatigue, frappant rapidement et se retirant avant que l'ennemi ne puisse répliquer. Les guerriers sur tapis volants offrent un avantage tactique en reconnaissance et en attaque surprise. La culture des Émirats est riche et profondément enracinée dans les principes du Prophète Immortel. L'hospitalité est sacrée, et les étrangers sont souvent accueillis avec générosité. Les poètes, les musiciens et les conteurs occupent une place de choix dans la société, où les récits épiques et les poèmes d'amour et d'aventure sont très prisés. Les Émirats d'Ylaruam sont situés dans une région principalement désertique, avec des chaînes de montagnes comme les Altan Tepes et les Colosses de l'Alasiya à l'est et au nord, qui forment des barrières naturelles et influencent le climat. Les montagnes contiennent des minéraux précieux et sont une source de bois pour les constructions, notamment dans les hauteurs de Nicostenia

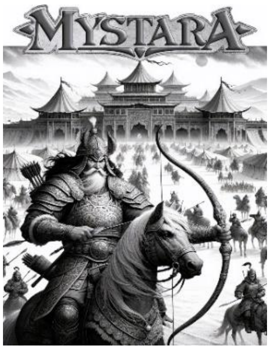
EMPIRE AZCAN



FRÉQUENCE : Commune
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (C/G) 14/18
POINTS DE VIE : 880
EAU : 14 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, E, F, G, M (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type II (Archers Azcan) : 1d10+10
2 Infanteries Type IV (Guerriers d'élite Azcan) : 1d20+12
2 Cavaleries Type III (Cavaliers jaguar d'Azcan) : 2d12+12
2 Unités volantes Type III (Sorciers aigles géants) : 2d10+8
2 Marines Type III (Pirogues de guerre d'Azcan) : 2d10+10
1 Artillerie Type IV (Lanceurs de sorts de feu) : 2d12+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, Assauts magique Rituel,
DÉFENSES SPÉCIALES : Pièges dans la jungle, barrières spirituelles, Too big to fail, Expert en siège, Résistance légendaire
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Métropole (3.5 millions)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 235 / 470,000 XP
BASTION : Temple-Pyramide de Atzanteotl
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, tissus, armes en obsidienne
Exportations : Maïs, cacao, plumes exotiques, poteries
RELIGION/DIEU : Atzanteotl (dieu des ténèbres et de la vengeance), Quetzalcoatl (dieu des vents et de la sagesse), Tezcatlipoca (dieu de la nuit et du destin)

L'Empire Azcan est une civilisation ancienne et puissante, connue pour ses pyramides imposantes, ses rituels mystiques, et sa société guerrière. Situé dans une région de jungles denses et de montagnes escarpées, cet empire a développé une culture riche et des traditions qui mélangent le respect des ancêtres avec une vénération profonde des forces naturelles et divines.
Le Temple-Pyramide de Atzanteotl, le centre spirituel et politique de l'empire, est un complexe massif qui domine la capitale. C'est ici que les prêtres et les nobles dirigent les affaires de l'état et observent les mouvements des étoiles et des planètes pour déterminer les moments propices pour les semailles, les récoltes, et les guerres. Les défenses de l'Empire Azcan tirent parti de leur environnement, utilisant les jungles denses et les terrains montagneux pour établir des pièges et des embuscades contre les envahisseurs. Les guerriers d'élite Azcan, vêtus de peaux de jaguar et armés de lances et de boucliers, sont experts dans la guérilla, capable de se déplacer silencieusement et rapidement à travers la jungle. Les sorciers Azcan, perchés sur leurs aigles géants, surveillent les mouvements ennemis et lancent des sorts puissants pour protéger leurs terres. L'Empire Azcan utilise une combinaison de force brute et de magie cérémoniale pour dominer le champ de bataille. Les guerriers d'élite sont soutenus par des archers qui utilisent des flèches en obsidienne pour infliger de graves blessures à distance. Les cavaliers jaguar, rapides et féroces, flanquent l'ennemi, créant le chaos et la confusion. La magie des Azcans, enracinée dans leurs croyances et rituels, est utilisée pour affaiblir l'esprit et le corps des adversaires, rendant leur avancée difficile et douloureuse. La vie dans l'Empire Azcan est rythmée par un calendrier complexe de rituels et de cérémonies qui marquent les cycles agricoles, les mouvements célestes, et les événements importants de la communauté. L'art, la musique, et la danse sont fortement influencés par des thèmes religieux et mythologiques, avec des représentations dramatiques qui racontent les histoires des dieux, des héros, et des monstres.

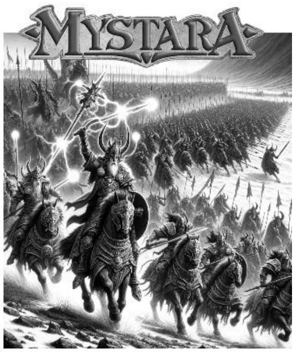
EMPIRE OF THE GREAT KHAN



FRÉQUENCE : Commune
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (G) 18
POINTS DE VIE : 600
EAU : 10 **TERRE** : 13
FEU : 13 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, B, G, M, R (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type III (Guerriers d'élite du Khan) : 1d12+6
2 Artilleries Type II (Archers à cheval) : 1d8+6
2 Artilleries magique Type II (Balistes enchantées) : 1d10+6
2 Cavaleries Type IV (Cavaliers rapides du Khan) : 1d12+12
2 Unités volantes Type III (Sorciers sur rocs) : 1d12+12
1 Infanterie Type IV (Élites des shamans) : 1d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 85%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, embuscade, Encerclement téméraire, Fanatique, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Mobilité stratégique, illusions de steppe, too big too fail, Moral élevé, Résistance légendaire
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Bon
TAILLE : Métropole (3.8 millions d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 160 / 320,000 XP
BASTION: The Golden Horde Palace
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Métaux précieux, soie, armes fines
Exportations : Chevaux, laine, artisanat nomade, herbes médicinales
RELIGION/DIEU : Tengri (dieu du ciel et des éléments), Ulaan (dieu de la guerre et de la conquête), Erdene (déesse de la richesse et de l'abondance)

L'Empire of the Great Khan est une formidable puissance nomade connue pour sa capacité à dominer de vastes étendues de steppes, de déserts, et de montagnes. Sous la direction du Grand Khan, cet empire a unifié divers peuples et tribus sous une même bannière, créant une force militaire et culturelle sans précédent. Le Golden Horde Palace, le centre névralgique de l'empire, est une structure impressionnante, faite de tentes de feutre luxueuses et de pavillons étendus qui peuvent être déplacés selon les besoins et les saisons. Ce palais mobile est le cœur d'un gouvernement qui valorise la force, la loyauté, et la mobilité. L'Empire of the Great Khan ne repose pas sur des fortifications statiques pour sa défense ; au contraire, sa force réside dans la mobilité de ses armées et dans leur capacité à manœuvrer rapidement sur de grandes distances. Les guerriers d'élite du Khan, en particulier les archers à cheval, sont capables de frapper rapidement et de se retirer avant que l'ennemi puisse réagir. Les sorciers sur rocs offrent un support aérien, utilisant la magie pour confondre et terrasser les adversaires. Les tactiques de l'Empire sont fondées sur la vitesse et la surprise, avec des raids de cavalerie qui peuvent couvrir de vastes distances en peu de temps. Ces raids sont souvent précédés par des éclaireurs et des shamans qui utilisent des illusions pour masquer l'approche et la taille réelle des forces en mouvement. La coordination entre les différentes unités est clé, permettant des embuscades à grande vitesse qui désorientent et démoralisent l'ennemi. La société de l'Empire est structurée autour des clans et des familles, avec une grande importance accordée à la liberté individuelle et à la responsabilité collective. Les lois et les traditions sont transmises oralement, et le mérite est le critère principal pour le leadership et l'avancement social. Les festivités et les cérémonies, souvent centrées autour des compétitions équestres et des récits de guerriers, sont vitales pour maintenir le tissu social et culturel. L'économie de l'Empire est basée sur l'élevage, notamment de chevaux et de moutons, qui sont essentiels pour la vie nomade.

EMPIRE HULEAN



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 21
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (Sor) 18
POINTS DE VIE : 880
EAU : 10 **TERRE** : 16
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, D, F, G, K (5)
Nbre D'ARMÉES : 11(1)
2 Infanteries Type III (Phalanges de Hule) : 1d10+10
3 Infanteries Type IV (Élites de mages de guerre) : 2d12+12
2 Cavaleries Type III (Cavaliers de Hule) : 1d10+9
2 Unités volantes Type III (Mages sur dragons) : 2d12+11
1 Unités navales Type III (Navires de guerre de Hule) : 2d12+8
1 Artillerie magique Type IV (Balistes enchantées) : 2d10+7
1 Volante Type IV (Diables) 2d20+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magique, Psioniques, Charge de cavalerie, Tireur d'élite, Brutale, Guérilla
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications massives, sortilèges de protection, Too big to fail.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Métropole (3.5 millions Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 250 / 500,000 XP
BASTION: Great Temple of Hosadus
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Métaux précieux, technologies avancées, textiles luxueux
Exportations : Minéraux, produits agricoles, artefacts magiques
RELIGION/DIEU : Hosadus (le maître stratège), Loki (dieux de la ruse et du feu), Hel (déesse de la mort et du monde souterrain)

L'Empire Hulean est une puissance dominante connue pour sa structure militaire rigide et sa gouvernance implacable, dirigée par une élite de stratèges et de mages puissants. Avec une étendue qui traverse des déserts arides, des montagnes impénétrables et des forêts denses, l'empire a consolidé son pouvoir à travers une combinaison de conquête militaire et de subjugation diplomatique. La Grande Cité de Hule, au cœur de l'empire, est une métropole imposante, avec le Grand Temple de Hosadus en son centre. Ce temple n'est pas seulement un lieu de culte, mais aussi le siège du pouvoir, où le haut prêtre Hosadus dicte la politique et les stratégies militaires. Les rues de la cité sont patrouillées par les légions de Hule, et les marchés sont remplis de biens venant de toutes les régions de l'empire. L'Empire Hulean est protégé par des fortifications massives, des tours de surveillance équipées de balistes enchantées, et des champs de force magiques qui dissuadent les attaquants potentiels. Les légions de Hule sont entraînées pour être impitoyables au combat, formant une machine de guerre presque invincible sous le commandement stratégique de leurs généraux. Sur le champ de bataille, l'Empire Hulean utilise une combinaison de force brute et de magie offensive pour dominer ses adversaires. Les phalanges de Hule avancent en formations serrées, protégées par les mages qui lancent des sortilèges dévastateurs depuis les lignes arrière. Les cavaliers de Hule, montés sur des bêtes féroces, exécutent des manœuvres de flanc pour encercler et désorienter l'ennemi, tandis que les mages sur dragons offrent un support aérien, attaquant les points faibles avec précision. La culture de l'Empire Hulean est marquée par un culte de la discipline et de l'efficacité. L'éducation est centrée sur l'apprentissage de la stratégie militaire, de la magie, et de la doctrine de Hosadus, qui enseigne que la force et la ruse sont les clés du pouvoir. Les arts et la littérature dans Hule glorifient souvent la guerre et le triomphe de l'empire, avec des épopées qui racontent les conquêtes et les victoires des héros de Hule.

MYSRATA

EMPIRE DES JENNITES



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (B) 15
POINTS DE VIE : 560
EAU : 11 **TERRE** : 14
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, E, F, G (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type II (Lanciers Jennites) : 1d10+6
1 Infanterie Type III (Guerriers Jennites) : 1d12+8
1 Cavalerie Type III (Cavaliers sur tigre géant) : 1d10+12
1 Unités volantes Type II (Aigles de guerre) : 1d8+6
1 Unités navales Type II (Pirogues de guerre) : 1d10+6
2 Artilleries magique Type III (Sorciers de la savane) : 1d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magique, embuscades, Guerilla, Contre attaque, Sauvage, Sanglante
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflage naturel, stratégies de mobilité, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Moyen (450,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 112 / 225,000 XP
BASTION: Ziggurat of Y'hog
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Métaux précieux, armes en fer, tissus
Exportations : Céréales, cuirs, ivoire, artisanat
RELIGION/DIEU : Ordana, Ka the Preserver, Mealiden Starwatcher

L'Empire des Jennites est une vaste étendue de savanes dorées et de jungles épaisses, une terre où la vie est rythmée par les migrations des troupeaux et les cycles des saisons pluviales. C'est un empire où les traditions de la chasse, de l'élevage et du respect de la nature sont profondément ancrées dans chaque clan et tribu. La capitale, Ziggurat of Y'hog, est une structure imposante et ancienne, construite par les Jennites pour honorer leurs dieux et surveiller les vastes étendus de leur territoire. La Ziggurat est à la fois un temple et un centre administratif, entouré de marchés animés et de quartiers résidentiels où se mélangent différentes cultures. Les Jennites utilisent leur connaissance approfondie du terrain pour défendre leur empire. Les guerriers sont experts dans l'utilisation du camouflage naturel pour surprendre les envahisseurs, et les vastes plaines permettent des stratégies de mobilité rapide, où les cavaliers sur zébus peuvent charger ou se replier avec une grande efficacité. Les sorciers de la savane utilisent des sortilèges pour brouiller les pistes et créer des illusions qui protègent les villages et les troupeaux. Les Jennites préfèrent les assauts rapides et les manœuvres de harcèlement pour désorienter leurs adversaires. Leur cavalerie est célèbre pour ses formations serrées qui peuvent rapidement percer les lignes ennemies. Les aigles de guerre sont utilisés pour la reconnaissance et pour attaquer les points faibles des armées adverses, tandis que les lanciers forment un mur de défense contre les charges. La culture Jennite est centrée sur la vie en harmonie avec la nature, avec un grand respect pour les esprits des ancêtres et les forces naturelles. Les danses, les chants et les récits épiques sont des parties essentielles de chaque festivité, célébrant les héros du passé et les victoires des guerriers. Les marchés sont des lieux de rencontre et d'échange, où les produits de l'agriculture, de la chasse et de l'artisanat sont échangés. L'économie Jennite repose sur l'agriculture, avec une spécialisation dans la culture de céréales adaptées à la savane. L'élevage de zébus et d'autres bovins est également crucial, fournissant lait, viande, et cuir. Les artisans Jennites sont réputés pour leur travail du cuir et de l'ivoire, ainsi que pour leurs bijoux en métaux précieux.

EMPIRE DE TANGOR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 22
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (Sor) 16
POINTS DE VIE : 800
EAU : 14 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : E, F, G, V (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type III (Phalanges de Tangor) : 1d12+10
2 Infanteries Type IV (Golems de Tangor) : 2d12+5
2 Cavaleries Type III (Cavaliers de Tangor) : 1d10+10
2 Unités volantes Type III (Mages sur dragons) : 1d20+10
2 Unités navales Type IV (Flottes de guerre) : 2d12+12
1 Artilleries Type IV (Balistes magiques et catapultes) : 2d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, guerre psionique, Tireur d'élite, Fanatique, Phalange,
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications avancées, champs de force magiques, Résistance légendaire.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Royaume Gigantesque (1.2 millions d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 210 / 420,000 XP
BASTION : Cité Impériale de Tangor
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, épices rares, soie
Exportations : Ornementations en or, sculptures, textiles précieux, technologies avancées
RELIGION/DIEU : Koryis, Asterius, Korotiku

L'Empire de Tangor est une des plus grandes et des plus avancées civilisations de Mystara, réputé pour sa puissance militaire, ses innovations technologiques et son architecture splendide. Situé dans un environnement varié qui inclut des jungles denses, des montagnes majestueuses et de vastes plaines, l'Empire de Tangor est un carrefour. L'Empire de Tangor est à la pointe de l'innovation, où la magie et la technologie ne sont pas des voies séparées mais des partenaires qui se renforcent mutuellement. Les ingénieurs et les mages de Tangor travaillent ensemble pour développer des machines incroyables et des artefacts magiques. Des golems de combat automatisés patrouillent les frontières, tandis que des aéronefs magiquement propulsés surveillent le ciel, offrant une rapidité de réaction sans précédent en cas de menace. Les ateliers de la cité impériale sont des lieux de merveilles, où les inventions les plus audacieuses prennent vie. Ces innovations incluent des véhicules capables de naviguer sur les terrains les plus ardus, des armures légères mais extrêmement résistantes imprégnées de magie, et des systèmes de communication qui utilisent des cristaux pour transmettre des messages à travers de grandes distances. L'Empire de Tangor est également un centre vibrant pour les arts et la culture. Les théâtres de Tangor présentent des opéras et des pièces de théâtre qui mêlent des éléments classiques à des innovations modernes, captivant le public avec des spectacles qui sont à la fois traditionnels et audacieusement nouveaux. Les galeries d'art exposent des œuvres qui célèbrent le passé glorieux de l'empire tout en invitant à réfléchir sur le futur. La littérature de Tangor est riche, avec une tradition de poésie épique qui raconte les grandes batailles et les légendes héroïques de l'empire. Mais ce sont peut-être les chroniqueurs de Tangor qui sont les plus respectés, car ils compilent non seulement l'histoire de l'empire, mais aussi les découvertes et les études scientifiques qui continuent de pousser les frontières du savoir.

MYSRATA

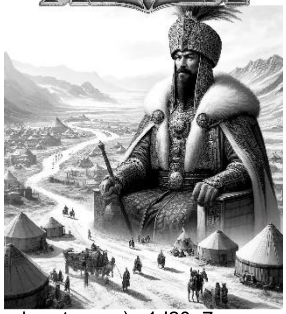
EMPIRE OLTEC



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (Sor) 19
POINTS DE VIE : 880
EAU : 12 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 15
TRÉSOR : F, G, R, V (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type III (Guerriers Oltec) : 1d12+10
2 Artilleries Type III (Archers Oltec) : 1d10+12
2 Cavaleries Type IV (Cavaliers sur lamas Oltec) : 2d20+10
2 Unités volantes Type IV (Sorciers & condors géants) : 2d20+8
1 Marine Type III (Canoës de guerre Oltec) : 1d10+10
2 Artilleries Type III (Lanceurs de sorts de terre) : 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Ennemi favori, Pionique, Élevé pour la guerre, Charge de cavalerie, Encerclement, Martiale, Éternelle, Barbare Justicier, Phalange, Impitoyable
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications en terre, camouflage spirituel pièges de jungle, Too big to fail, Résistance légendaire
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 50%
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Royaume Gigantesque (2.5 millions)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 270 / 600,000 XP
BASTION : Grand Temple de Xochicalco
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, textiles, pierres précieuses
Exportations : Maïs, cacao, obsidienne, plumes exotiques
RELIGION/DIEU : Quetzalcoatl (dieu créateur du ciel et de la terre), Xochipilli (dieu de l'agriculture et de la musique), Tlaloc (dieu de la pluie et de la fertilité)

L'Empire Oltec est une civilisation antique qui a prospéré grâce à son agriculture avancée, son architecture imposante et ses profondes croyances spirituelles. Niché dans une région où la jungle luxuriante rencontre les montagnes majestueuses, cet empire a développé des innovations en matière d'irrigation, d'astronomie, et de gestion des ressources naturelles.
Le Grand Temple de Xochicalco, au cœur de la capitale, est une merveille architecturale, avec ses vastes terrasses, ses pyramides à degrés, et ses observatoires astronomiques. Ce complexe sacré est le centre de la vie religieuse et politique de l'Empire, où les prêtres observent les étoiles et les cycles du soleil pour déterminer les calendriers agricoles et les rituels sacrés. L'Empire Oltec utilise des fortifications en terre et des réseaux de tunnels pour protéger ses frontières et ses villes importantes. Les guerriers Oltec, équipés de lances, d'arcs, et de boucliers ornés, sont entraînés pour utiliser le terrain à leur avantage, mettant en place des embuscades et des pièges dans la dense végétation de la jungle. Les sorciers sur condors géants surveillent et défendent l'espace aérien, utilisant leur magie pour créer des brouillards mystiques et des barrières spirituelles qui protègent le royaume. Les forces militaires de l'Empire Oltec sont spécialisées dans les techniques de guérilla et la guerre asymétrique, utilisant leur connaissance approfondie de l'environnement pour surprendre et désorienter les ennemis. Les cavaliers sur lamas offrent une mobilité importante dans les terrains montagneux, tandis que les archers Oltec peuvent lancer des volées de flèches avec une précision mortelle. La magie des lanceurs de sorts est centrée sur la terre, utilisée pour provoquer des glissements de terrain, des murs de pierre, et d'autres phénomènes naturels pour piéger ou repousser les assaillants.

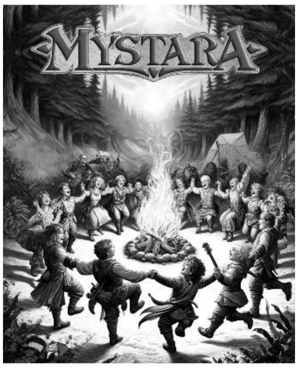
ETHENGAR KHANATES



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 17
POINTS DE VIE : 580
EAU : 10 **TERRE** : 12
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, B, D, M, P (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
1 Infanterie Type I (Archers à cheval) : 1d8+6
2 Infanteries Type IV (Chamans des steppes) : 1d20+7
2 Cavaleries Type III (Cavaliers de la steppe) : 1d12+12
1 Unités volantes Type III (Cavaliers sur griffons) : 1d12+10
1 Unités navales Type I (Rafts et canoës des steppes) : 1d6+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, embuscades, Attaque de panique, Horde sauvage, Brutale
DÉFENSES SPÉCIALES : Mobilité extrême, illusions chamaniques, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Petit Royaume (250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 110 / 220,000 XP
BASTION : Yamuga
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux, textiles, armes
Exportations : Chevaux, peaux, herbes médicinales
RELIGION/DIEU : Tubak, Yamuga, Cretia

Les Ethengar Khanates représentent une fédération de tribus nomades vivant dans les vastes steppes de l'est de Mystara. Ces tribus sont unies sous la bannière d'un Khan suprême, actuellement le Grand Khan Moglai, qui dirige selon les traditions des anciens et la volonté des esprits des steppes. Les Ethengar sont des maîtres cavaliers, réputés pour leur habileté à chevaucher et à mener des raids éclairs contre leurs ennemis. La capitale nomade, Yamuga, est plus un grand campement qu'une ville permanente, se déplaçant avec les saisons et les besoins des tribus. Les yourtes et les tentes des Ethengar sont ornées de symboles tribaux et remplis de trophées de leurs conquêtes et voyages. Défenses Ethengar : Les Khanates utilisent leur connaissance de la steppe pour tendre des embuscades et disparaître sans laisser de trace. Leurs chamans utilisent des illusions pour confondre et effrayer les envahisseurs, tandis que leur mobilité leur permet d'éviter les confrontations directes. Les Ethengar préfèrent les attaques rapides et dévastatrices, souvent au lever du jour ou sous le couvert de brume. Leurs archers à cheval peuvent frapper et se retirer avant que l'ennemi ait pu organiser une réponse. La culture Ethengar est centrée autour de la famille, des chevaux, et du respect des ancêtres et des esprits naturels. Les traditions orales, notamment les épopées chantées par les bardes, transmettent l'histoire et les légendes de chaque tribu. Les festivals, en particulier ceux célébrant les changements de saison, sont des moments de grande importance, mêlant compétitions équestres, danses, et rituels spirituels. Les Ethengar Khanates sont une puissance qui, malgré ou à cause de leur mode de vie nomade, a su se faire respecter et craindre à travers Mystara. Leur harmonie avec les steppes et leur capacité à mener la guerre de manière efficace en font un peuple à la fois admiré et redouté. Leur alliance avec les forces naturelles et spirituelles de leurs terres continue de protéger leur culture et leurs traditions contre les influences extérieures.

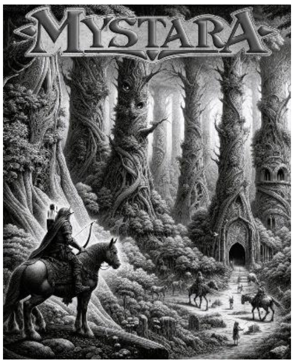
FIVE SHIRES



FRÉQUENCE : Commune
EGO : 9
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G/V) 10/12
POINTS DE VIE : 500
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 11 **AIR** : 14
TRÉSOR : F, G, P (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Type II (Milice Halfling): 1d6+3
1 Infanterie Type III (Sheriffs Halflings): 1d8+4
1 Cavalerie Type III (Cavaliers sur poneys) : 1d8+4
1 Artillerie Type III (Frondeurs) 1d8+6
(1) Infanterie Type IV (Tréants Gardiens) 2d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guérilla, Contre attaque, Racines tordues, Agile, Frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES : Tunnels secrets, camouflage, immunité aux bonus de dégât. Indétectable, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Citadelle & Donjon (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 63 / 125,000 XP
BASTION : Shireton
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, outils, textiles
Exportations : Tabac, produits agricoles, artisanat halfling
RELIGION/DIEU : Brandobaris, Yondalla

Les Five Shires sont une terre idyllique de collines douces, de ruisseaux clairs, et de forêts luxuriantes, peuplée par les halflings, un peuple jovial et résilient. Ces terres sont gouvernées par un conseil de Sheriffs élus, et la société halfling est fondée sur la communauté, l'hospitalité et la défense mutuelle. Chaque Shire est autonome mais unie aux autres par des accords de défense et de commerce. Shireton, est un exemple charmant de l'architecture halfling, avec des maisons construites dans les collines et des jardins soigneusement entretenus. La vie ici est paisible, mais les halflings sont prêts à défendre leur terre contre toute intrusion. Les halflings utilisent les avantages de leur terrain et leurs compétences en camouflage pour protéger leur terre. Les tunnels secrets et les sentiers cachés sont courants, permettant aux forces de Sheriffs de se déplacer sans être détectés et de surprendre les envahisseurs. Les halflings préfèrent éviter le combat direct, utilisant des tactiques de guérilla et des embuscades pour harceler et affaiblir les ennemis. Leur agilité et leur petite taille les rendent insaisissables et difficiles à cibler dans les combats. La société des Five Shires est centrée sur le foyer et la communauté. Les festivals et les foires sont fréquents, célébrant tout, des récoltes aux jours saints des halflings. La cuisine halfling, riche et variée, est une source de fierté, et les repas sont des affaires communautaires où histoires et rires sont partagés. Les Five Shires sont un bastion de paix et de stabilité dans un monde souvent tumultueux. Les halflings, avec leur esprit d'entreprise et leur joie de vivre, montrent que la force ne vient pas seulement de la puissance militaire, mais aussi de l'harmonie et de la résilience d'un peuple uni. Leur attachement à leur terre et à leurs traditions fait des Five Shires un lieu où le bonheur et la sécurité vont de pair.

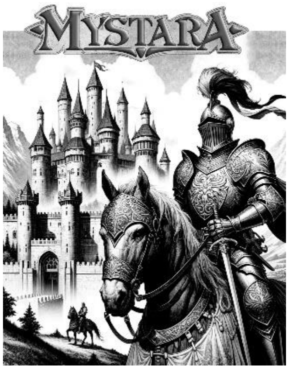
FORÊT DE LOTHENAR



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (D) 15
POINTS DE VIE : 620
EAU : 13 **TERRE** : 12
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : T, U, V, X (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 7
2 Infanteries Type III (Archers Sylvains) : 1d10+10
2 Infanteries Type IV (Gardiens Elfiques de Lothenar) : 1d12+10
1 Cavalerie Type III (Centaures de la Forêt) : 1d12+12
1 Unité volantes Type IV (Fées des bois) : 2d20+14
1 Artillerie magique Type IV (Druides de Lothenar) : 2d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 85%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades forestières, pièges naturels, Psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflages forestiers, barrières de brumes, Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Petit Royaume (300.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 130 / 260,000 XP
BASTION : Sanctuaire d'Emeraude
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : graines rares, livres anciens, minéraux magiques
Exportations : herbes médicinales, bois précieux, essences naturelles
RELIGION/DIEU : Silvanus (dieu de la nature sauvage et des forêts), Ehlonna (déesse des bois et de la faune), Oberon (roi des fées et des esprits de la nature)

La Forêt de Lothenar est une ancienne étendue boisée, mystérieuse et pleine de vie, connue pour sa biodiversité et ses secrets enfouis. Cette forêt est le royaume des elfes et d'autres créatures sylvestres qui vivent en harmonie avec la nature, protégeant leur territoire contre les intrusions avec une détermination silencieuse. Le Sanctuaire d'Emeraude, au cœur de Lothenar, est un havre de paix et de magie, un lieu où les arbres centenaires s'entrelacent pour former des cathédrales naturelles. Ce sanctuaire est le cœur spirituel de la forêt, où les druides et les sages se réunissent pour méditer et préserver les anciens rituels qui maintiennent l'équilibre de la forêt. Lothenar utilise sa densité et ses mystères comme défenses naturelles. Les gardiens elfiques, camouflés parmi les arbres, sont experts dans l'art des embuscades, utilisant arcs et flèches avec une précision mortelle. Les centaures patrouillent les lisières de la forêt, prêts à charger sur les envahisseurs avec rapidité. Les fées des bois, petites mais astucieuses, espionnent les mouvements ennemis et créent des illusions pour désorienter les intrus. Les druides de Lothenar manipulent la flore pour créer des barrières naturelles et guider les créatures de la forêt dans leur défense. Les forces de Lothenar privilégient les tactiques de guérilla et la maîtrise du terrain, utilisant les arbres et les ombres pour lancer des attaques surprises. Leurs stratégies combinent l'agilité et la connaissance profonde de leur environnement, permettant des assauts précis et des retraites rapides. Les druides jouent un rôle clé, invoquant des esprits de la nature et modifiant le terrain pour avantage lors des confrontations. La vie dans la Forêt de Lothenar est rythmée par les saisons et les cycles lunaires, avec une société qui valorise la sagesse, l'art, et la communion avec la nature. Les elfes et les habitants de la forêt célèbrent de nombreux festivals qui honorent les esprits de la nature, les changements de saison, et les phases de la lune, avec musique, danse, et cérémonies spirituelles. Les artisans de Lothenar sont réputés pour leur travail du bois et leurs tissages en fibres naturelles, créant des objets qui sont à la fois beaux et en harmonie avec l'environnement.

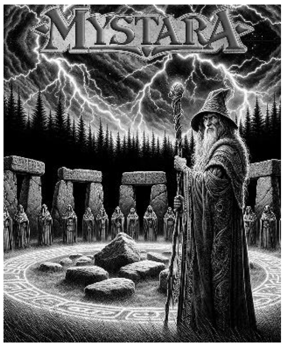
GRAND DUCHÉ DE KARAMEIKOS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 18
POINTS DE VIE : 550
EAU : 14 **TERRE** : 15
FEU : 12 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, F, M, R (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type III (Soldats Karameikan) : 1d10+12
2 Infanteries Type IV (Gardes de la forteresse) : 1d12+12
2 Cavaleries Type III (Chevaliers de Karameikos) : 1d10+8
1 Unités volantes Type I (Griffons des hauts plateaux) : 1d12
1 Unités navales Type II (Navires de patrouille côtiers) : 1d10+5
2 Artilleries magique Type II (Balistes et catapultes) : 1d8+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, guérilla, Charge de cavalerie, Ennemi Favori, Éternelle, Phalange, Martiale, Blocus
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications robustes, magie protectrice, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume immense (1 million d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 145 / 290,000 XP
BASTION : Specularum (aussi connue comme Mirros)
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, armes, livres
Exportations : Bois, laine, produits agricoles
RELIGION/DIEU : Eglise de Karameikos, culte de Halav, mythologie de Traladara

Le Grand-Duché de Karameikos est une nation jeune et dynamique, taillée dans une région sauvage et réclamée par le duc Stefan Karameikos à l'Empire de Thyatis. Karameikos est une terre de forêts profondes, de rivières rapides et de plaines ondoyantes, riche en ressources naturelles et imprégnée de mystères anciens. La nation est un melting-pot de natifs Traladarans et de colons Thyatiens, créant un tissu culturel diversifié. La capitale, Specularum, est une ville cosmopolite et animée où les cultures orientales et occidentales se mélangent. La ville est célèbre pour ses fortifications impressionnantes, incluant le Donjon du Duc, un immense château qui sert de cœur politique du duché et de résidence pour le duc Stefan lui-même. Le Grand-Duché utilise son terrain naturel de manière efficace, avec des patrouilles dans les forêts denses et le long des berges pour repousser les menaces. Les fortifications militaires comprennent une série de tours de guet et de bastions à travers le pays pour se protéger contre les invasions d'humanoïdes et d'autres menaces extérieures. La magie est aussi une partie critique de la défense, avec des mages et des clercs travaillant ensemble pour créer des protections et des sorts de sauvegarde. Karameikos préfère les stratégies défensives, utilisant son paysage naturel pour organiser des embuscades et des tactiques de guérilla contre les envahisseurs. Les chevaliers de Karameikos sont renommés pour leur bravoure et leur compétence, tandis que les milices locales sont bien entraînées pour défendre leurs foyers et leurs terres. La société karameikane est caractérisée par un mélange des anciennes traditions traladaranes et des nouvelles méthodes thyatiennes. Les festivals, la musique et la danse des deux cultures enrichissent la vie sociale du duché. Le système légal est un mélange de droits féodaux et de lois codifiées introduites par les Thyatiens, avec un accent sur la justice et l'équité. Le Grand-Duché de Karameikos est une terre d'opportunités et de dangers, où les ruines anciennes et la politique moderne jouent des rôles égaux dans le destin de ses habitants. La position stratégique du duché et ses défenses robustes en font un acteur clé dans la géopolitique de la région.

GRANDE FORÊT DE GREFFRON

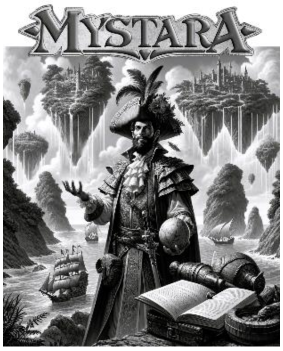


FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (D) 18
POINTS DE VIE : 560
EAU : 13 **TERRE** : 12
FEU : 6 **AIR** : 10
TRÉSOR : (A, D, G, L (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 7
2 Infanteries Type II (Rôdeurs de la forêt) : 1d10+12
2 Infanteries Type III (Gardiens elfiques de Greffron) : 1d12+12
1 Cavalerie Type II (Centaures forestiers) : 1d10+8
1 Unité volantes Type III (Druides sur corbeaux géants) : 1d8+8
1 Artillerie magique Type II (Sorciers de la nature) : 1d12+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades sylvaines, magie végétale, Charge de cavalerie, Tireur d'élite, Barbare justicier
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflages naturels, barrières de brume, Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Très élevée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Petit Royaume (300,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X 110 / 220,000 XP
BASTION : Sanctuaire de la Canopée
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux légers, tissus, aliments
Exportations : bois précieux, herbes médicinales, fruits exotiques
RELIGION/DIEU : Cultes druidiques, adoration de divinités forestières, Ordana, Zirchev, Terra, Faunus, Djaea, Ilsundal

La Great Forest of Greffron est un vaste écosystème où les anciens arbres et la magie druidique façonnent le paysage et la vie. Les habitants de cette forêt, principalement des elfes et des centaures, vivent en harmonie avec la nature, protégeant leur domaine contre les intrusions avec une efficacité silencieuse.
Le Sanctuaire de la Canopée, un lieu sacré au cœur de la forêt, est un centre de sagesse et de magie où les druides et les sages se réunissent pour maintenir l'équilibre naturel et étudier les mystères de la nature. Les défenses de cette forêt reposent sur une parfaite connaissance du terrain et l'utilisation de la magie pour se camoufler ou repousser les ennemis. Les gardiens elfiques et les rôdeurs utilisent les arbres et les ombres pour lancer des attaques surprises, tandis que les centaures et les druides assurent une mobilité et une puissance offensives considérables. La stratégie militaire de Greffron combine l'agilité et la magie, avec des assauts rapides et des retraites tout aussi soudaines, utilisant la dense végétation pour désorienter et affaiblir les adversaires. Les sorciers de la nature et les druides jouent un rôle crucial, manipulant la flore et la faune pour défendre leur terre. La culture de Greffron est centrée sur un profond respect pour la nature et ses cycles. Les arts, la musique, et la poésie reflètent l'amour des habitants pour leur environnement, avec des festivals qui célèbrent les saisons et les cycles lunaires. L'artisanat local, utilisant des matériaux naturels, est hautement apprécié pour sa beauté et sa durabilité. Les échanges économiques sont basés sur le respect de la nature, avec une spécialisation dans les produits forestiers tels que le bois précieux, les herbes médicinales, et les fruits exotiques. Ces biens sont troqués ou vendus, apportant à Greffron les ressources nécessaires à son développement et à la préservation de ses traditions.
La Great Forest of Greffron reste un bastion de paix et de sagesse, un exemple de vie en harmonie avec la nature, protégé par la magie et la force de ses habitants, offrant une vision unique d'un monde où la nature et la magie ne font qu'un.

MYSRATA

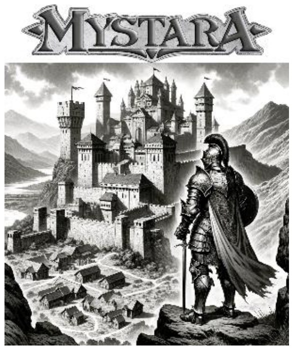
GUILDES DE MINROTHAD



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (Sor) 15
POINTS DE VIE : 500
EAU : 16 **TERRE** : 13
FEU : 11 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, D, E, M (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type II (Gardes des Guildes) : 1d10+6
1 Infanterie Type IV (Combattants des Guildes) : 2d12+8
1 Cavalerie Type III (Messagers des Guildes) : 1d12+10
1 Unités volantes Type III (Sorcières des Vents) : 2d12+6
1 Unités navales Type IV (Flotte marchande armée) : 2d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades maritimes, manœuvres navales précises, Capture de leader. Blocus
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications portuaires, magie de l'eau, Incombustible, Vivre de la mer, Amphibie
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 100 / 200,000 XP
BASTION: Minrothad City
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Minéraux, textiles, épices, métaux précieux
Exportations : Perles, poissons, produits agricoles, textiles de luxe
RELIGION/DIEU : Protée, Milan, Tarastia

Les Guildes de Minrothad, connues pour leurs habiles marchands et marins, sont un ensemble de guildes marchandes qui opèrent depuis un archipel fertile et stratégiquement situé. Ce regroupement de guildes forme une société où le commerce et la navigation sont les pierres angulaires de la culture et de l'économie. La capitale, Minrothad City, est un centre commercial dynamique où se côtoient des négociants de toutes les nations connues de Mystara. La ville est réputée pour ses vastes marchés, ses entrepôts gigantesques et ses quais animés, où les marchandises de toutes sortes sont échangées jour et nuit. Les Guildes de Minrothad utilisent leurs compétences maritimes pour défendre leurs intérêts, avec une flotte de navires bien armés prête à repousser toute menace. Les fortifications portuaires sont conçues pour protéger les précieuses cargaisons et les marchés. La magie de l'eau est couramment utilisée pour renforcer les défenses et brouiller les approches des envahisseurs. Les Guildes préfèrent éviter le combat terrestre et se concentrent sur la protection de leurs routes commerciales maritimes. Les tactiques incluent des embuscades maritimes et des manœuvres navales pour isoler et attaquer les ennemis avant qu'ils ne puissent atteindre les îles. Les sorcières des vents sont des éléments clés de leur stratégie, utilisant leur magie pour contrôler les conditions météorologiques et donner un avantage à la flotte de Minrothad. La vie dans les Guildes de Minrothad est fortement influencée par le commerce et le multiculturalisme. Les habitants sont réputés pour leur hospitalité et leur pragmatisme. Les écoles de navigation et de commerce sont parmi les meilleures de Mystara, et les jeunes Minrothadiens sont formés dès leur plus jeune âge à devenir les prochains leaders dans ces domaines. Les Guildes de Minrothad sont un exemple de comment une société peut prospérer grâce à une diplomatie avisée et un commerce florissant. Leur position stratégique et leur puissance maritime en font une nation respectée et parfois enviée, où chaque transaction et chaque voyage peut mener à la fortune ou à l'aventure.

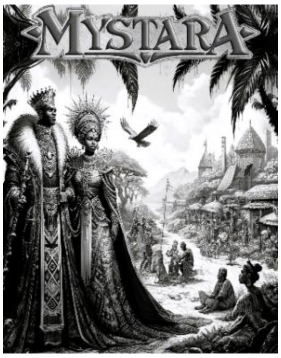
HELDANN FREEHOLDS



FRÉQUENCE: Rare
EGO: 19
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (P) 15
POINTS DE VIE : 540
EAU : 12 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR** : 15
TRÉSOR : E, F, H, M (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
2 Infanteries Type III (Guerriers de Heldann) : 1d12+10
2 Artilleries Type II (Archers de Heldann) : 1d8+8
1 Cavalerie Type III (Cavaliers de Heldann) : 1d12+10
1 Unité volante Type II (Cavaliers sur griffons) : 1d8+8
2 Marines Type II (Navires de combat de Heldann) : 1d10+10
1 Artillerie Type III (Balistes et catapultes enchantées) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, tactiques de harcèlement, Contre attaque, Ennemi Favori, Élevé pour la guerre, Éternelle, Justicier, Phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications montagneuses, guérilla dans les forêts, défensives, soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Très élevée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Grand Royaume (600,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 105 / 210,000 XP
BASTION : Fort Heldann
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux, grains, textiles
Exportations : Bois, minéraux, fourrures
RELIGION/DIEU : Vanya, Thor, Odin

Les Heldann Freeholds sont un ensemble de territoires gouvernés par des chevaliers et des guerriers libres, situés dans une région de montagnes escarpées et de vastes forêts. C'est une terre de bravoure et de tradition, où les valeurs de courage, de combat et de fidélité règnent en maître. La capitale, Fort Heldann, est une imposante forteresse bâtie sur un éperon rocheux qui offre une vue dominante sur les vallées environnantes. C'est un lieu où la force et l'honneur des chevaliers de Heldann sont mis à l'épreuve quotidiennement. Les murs de la forteresse sont ornés de bannières et de symboles qui racontent l'histoire de nombreux combats et victoires. Les Freeholds utilisent leur environnement naturel pour fortifier leurs positions. Les montagnes offrent des avantages défensifs naturels, et les forêts sont utilisées pour des tactiques de guérilla, permettant aux forces de Heldann de surprendre les envahisseurs. Les fortifications montagneuses sont complétées par des tours de guet et des bastions où les sentinelles veillent jour et nuit. Les guerriers de Heldann sont réputés pour leur discipline et leur efficacité au combat. Ils privilégient les assauts frontaux massifs pour briser les lignes ennemies, appuyés par des tactiques de harcèlement menées par des archers et des cavaliers experts. Les cavaliers sur griffons offrent une dimension aérienne à leur stratégie, capable de frapper avec précision et de se replier rapidement. La société des Heldann Freeholds est structurée autour d'une hiérarchie militaire, où les chevaliers et les nobles guerriers sont au sommet. Les tournois et les joutes sont des événements courants, servant à résoudre les conflits et à démontrer la bravoure individuelle. L'artisanat local, notamment la forge et la menuiserie, est hautement respecté, produisant des armes et des armures de grande qualité. Les Heldann Freeholds sont une terre où l'ancien code des chevaliers n'a jamais faibli, forgeant un peuple résistant et fier. Avec leur mélange de puissance militaire et de culture riche, les Heldann continuent de marquer leur présence sur le continent, prêts à défendre leur honneur et leur terre contre quiconque oserait les défier.

IERENDI



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 460
EAU : 16 **TERRE** : 15
FEU : 15 **AIR** : 11
TRÉSOR : A, B, C, G (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type I (Guerriers insulaires) : 1d6+8
1 Artillerie Type II (Archers maritimes) : 1d8+8
1 Cavalerie Type I (Cavaliers sur lézards de mer) : 1d6+8
1 Unité navales Type III (Flotte de guerre insulaire) : 1d12+8
1 Unité volantes Type IV (Sorcières des vents) : 2d10+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla maritime, Horde sauvage, Brutale, Frénésie, Tireur d'élite, Barbare Justicier
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications côtières, magie des eaux, soins sur le terrain, Amphibie, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Très Grand Domaine (150,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 75 / 150,000 XP
BASTION : Ierendi City
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, armes, textiles
Exportations : Poissons, perles, fruits tropicaux
RELIGION/DIEU : Protée, Calitha, Mealiden Starwatcher

Le Kingdom of Ierendi est un archipel tropical, connu pour ses eaux cristallines, ses plages de sable fin, et sa culture festive. Les îles sont gouvernées par un roi et une reine élu lors de tournois annuels, reflétant la nature compétitive et joyeuse de ses habitants. Ierendi est non seulement un centre de commerce maritime mais aussi une destination prisée pour les aventuriers et les touristes de tout Mystara. La capitale, Ierendi City, est célèbre pour son Grand Tournoi et son marché flottant, où l'on peut trouver des biens exotiques de tout l'archipel. La ville est un mélange vibrant de cultures, avec une architecture colorée et des jardins luxuriants qui attirent des visiteurs de partout. Ierendi utilise ses eaux peu profondes et ses récifs coralliens pour protéger ses côtes contre les invasions. Les fortifications côtières sont équipées de balistes et de catapultes pour repousser les navires ennemis. La magie des eaux est également un élément clé de leur défense, avec des sorcières et des mages spécialisés dans les sortilèges aquatiques. Le royaume préfère les tactiques de guérilla maritime, utilisant des bateaux rapides pour mener des raids sur les navires ennemis et les côtes. Leurs archers maritimes sont experts dans le combat à distance, soutenus par des sorcières des vents qui manipulent le climat pour désavantager les ennemis. La vie à Ierendi est un mélange de travail et de célébration. Les habitants sont réputés pour leur hospitalité et leur amour des festivités, avec des festivals et des compétitions régulières. La cuisine locale est un festin pour les sens, riche en fruits de mer et en fruits tropicaux. Les Kingdom of Ierendi est un lieu où la joie de vivre est palpable, et où chaque jour est une invitation à la fête ou à l'aventure. La mer n'est pas seulement une barrière défensive mais aussi une source de richesse et de découverte, faisant des îles un carrefour vital pour le commerce et la culture maritime. Le dynamisme et la résilience de ses habitants font d'Ierendi un royaume vibrant et inoubliable.

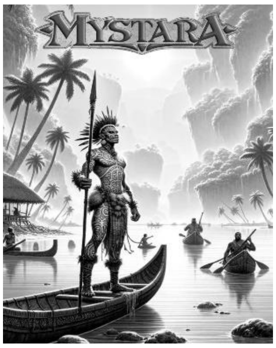
ÎLE DE L'AUBE



FRÉQUENCE : Très Rare
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (Cha) 15
POINTS DE VIE : 600
EAU : 16 **TERRE** : 12
FEU : 15 **AIR** : 15
TRÉSOR : B, D, H, M (3)
NOMBRE D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type II (Arbalétriers d'élite) : 1d8+9
1 Infanterie Type III (Légionnaires de l'Île de l'Aube) : 1d10+12
1 Cavalerie Type III (Cuirassiers de l'île) : 1d12+12
1 Unité volante Type IV (Mages sur dragons légers) : 2d12+12
1 Unité navale Type III (Galères de l'Île de l'Aube) : 1d10+12
1 Artillerie Type III (Artificiers magiques) : 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Contre attaque, Horde sauvage, Expert en siège. Charge de cavalerie, Barbare justicier
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications avancées, boucliers magiques, Psioniques, Amphibie, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (200.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 110 / 220,000 XP
BASTION : Forteresse Émeraude
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux rares, grains, textiles
Exportations : minéraux, poisson, artisanat naval
RELIGION/DIEU : Thot (dieu de la sagesse et de la magie), Procan (dieu de la mer et du temps), Gaïa (déesse de la terre et de la nature)

L'Île de l'Aube est une vaste île connue pour ses diverses géographies, allant de plages de sable fin à des montagnes escarpées et des forêts denses. Ce territoire combine une forte tradition maritime avec une culture riche et variée, où la magie et le savoir sont hautement valorisés. La Forteresse Émeraude, située au cœur de l'île, est une citadelle imposante qui surplombe les terres environnantes depuis une position stratégique. C'est le centre du pouvoir politique et militaire de l'île, où les décisions clés sont prises pour le bien-être et la sécurité de tous ses habitants. L'Île de l'Aube est protégée par des fortifications avancées, incluant des tours de guet, des murs épais et des douves remplies d'eau de mer. Les légionnaires de l'île, appuyés par des arbalétriers d'élite, sont bien entraînés pour repousser les envahisseurs, utilisant des techniques de combat qui allient force et intelligence. Les mages aériens sur dragons légers offrent une supériorité aérienne, tandis que les artificiers magiques utilisent des sortilèges pour fortifier les structures et créer des obstacles pour les ennemis. Les armées de l'Île de l'Aube emploient des stratégies de siège raffinées et des manœuvres de flanquement pour désorganiser et vaincre leurs adversaires. Leur approche combine la puissance brute avec des tactiques de diversion et de harcèlement, permettant de prendre l'avantage dans des situations variées. Les galères de l'île, rapides et bien armées, jouent un rôle clé dans la défense des côtes, prêtes à intercepter les navires hostiles avant qu'ils n'atteignent les plages. La vie sur l'Île de l'Aube est marquée par un mélange de traditions anciennes et d'innovations modernes. Les habitants célèbrent une variété de festivals qui reflètent leur amour pour la mer, la terre et les étoiles. Les écoles de magie et de navigation de l'île sont parmi les meilleures de la région, attirant des étudiants désireux de maîtriser les arts arcanes ou les secrets de la navigation. Les artisans de l'île sont réputés pour leur capacité à travailler les minéraux locaux et à créer des objets d'une grande beauté et fonctionnalité, notamment des instruments de navigation, des bijoux et des armes. Les marchés de l'île sont des lieux dynamiques où les produits locaux, comme le poisson et les fruits, sont vendus à côté des importations rares.

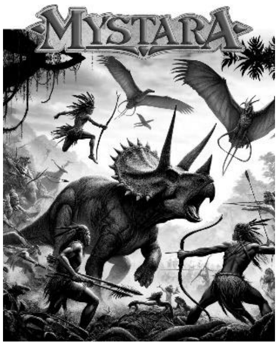
ÎLES DE LA PERLE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (Cha) 14
POINTS DE VIE : 580
EAU : 16 **TERRE** : 12
FEU : 15 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, E, I, M (3)
NOMBRE D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type III (Arbalétriers marins) : 1d10+9
1 Infanterie Type IV (Gardes des Îles de la Perle) : 2d12+12
1 Cavalerie Type III (Cavaliers des plages sur hippocampes) : 1d12+12
1 Unités volantes Type II (Aigles de mer sorciers) : 1d10+6
2 Unités navales Type III (Flottille des Îles de la Perle) : 1d12+9
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manœuvres amphibies, ruses maritimes, Horde sauvage, impitoyable, brutale, sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Réseaux de fortifications côtières, illusions de brouillard marin, vivre de la mer, soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Très Grand Domaine (200.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 100 / 200,000 XP
BASTION : Château de Corail
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux précieux, soie, épices exotiques
Exportations : perles, coraux, poissons tropicaux, artisanat nautique
RELIGION/DIEU : Poséidon (dieu des mers et des océans), Amphitrite (déesse de la mer et protectrice des marins), Njord (dieu des vents et de la fertilité marine)

Les Îles de la Perle sont un paradis tropical connu pour leurs eaux cristallines, leurs plages de sable blanc et la richesse de leur vie marine. Cet archipel est célèbre pour ses perles magnifiques et ses coraux colorés, ainsi que pour la sérénité et la beauté de ses paysages marins. Le Château de Corail, situé sur l'île principale, est une merveille architecturale construite à partir de corail vivant et de pierres précieuses de la mer. Ce château n'est pas seulement la résidence du souverain des îles, mais aussi un symbole de l'harmonie entre la terre et la mer, un lieu où les décisions sont prises pour le bien-être de tous les habitants de l'archipel. Les Îles de la Perle sont protégées par des réseaux de fortifications côtières et une flotte de navires rapides, capables de repousser les envahisseurs grâce à des stratégies défensives avancées. Les gardes des îles, appuyés par des arbalétriers marins, sont entraînés pour défendre leurs terres contre toute menace. Les aigles de mer sorciers, pilotés par des magiciens locaux, patrouillent le ciel, prêts à plonger sur les navires ennemis, tandis que les cavaliers des plages montés sur des hippocampes surveillent les côtes. Les forces des Îles de la Perle utilisent des manœuvres amphibies pour surprendre leurs adversaires, lançant des attaques rapides à partir de la mer et se repliant avant que l'ennemi ne puisse organiser une riposte. Leurs tactiques maritimes sont basées sur l'agilité et la rapidité, utilisant les courants marins et les récifs pour piéger ou désorienter les navires adverses. La flottille des Îles de la Perle est réputée pour sa capacité à naviguer dans des eaux peu profondes, ce qui lui permet d'attaquer là où les navires plus grands ne peuvent pas aller. La vie dans les Îles de la Perle est rythmée par la mer et les cycles de la nature. Les habitants de ces îles sont connus pour leur hospitalité et leur amour de la paix, vivant dans des communautés où l'entraide est essentielle. Les festivals et les célébrations sont souvent liés aux cycles lunaires et aux saisons de pêche, avec des danses, des chants, et des rituels qui expriment leur connexion profonde avec la mer.

ÎLE DE LA TERREUR



FRÉQUENCE : Très Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : G (18)
POINTS DE VIE : 650
EAU : 15 **TERRE** : 13
FEU : 15 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, F, H, M (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type II (Chasseurs de dinosaures) : 1d10+6
2 Infanteries Type III (Guerriers tribaux de l'île) : 1d12+6
2 Cavaleries Type III (Cavaliers sur raptors) : 1d12+8
1 Unité volante Type IV (Sorciers sur ptérodactyles) : 2d12+12
1 Artillerie Type IV (Druides de l'île) : 2d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Horrifiante, Attaque de panique, Pioniques, Horde sauvage, Blocus, Sanglante
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflages, illusions de la jungle
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (500.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 125 / 250,000 XP
BASTION : Temple Ancien de la Jungle
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux rares, outils, textiles
Exportations : herbes médicinales, ivoire de dinosaure, peaux exotiques
RELIGION/DIEU : Ubtao (dieu des dinosaures et de la création), Ydersius (dieu serpent des mystères et de la magie), Gaïa (déesse de la nature et des animaux)

L'Île de la Terreur est une île mystérieuse et isolée, connue pour ses jungles denses, ses montagnes inexplorées, et ses dangereuses créatures préhistoriques. C'est un lieu où le temps semble s'être arrêté, abritant des dinosaures et d'autres espèces qui ont disparu ailleurs dans le monde. Le Temple Ancien de la Jungle, situé au cœur de l'île, est un monument mystique, vestige d'une civilisation ancienne et inconnue. Ce temple est entouré de ruines couvertes de lianes et de mystères, et est le centre des rites et des cérémonies des tribus indigènes qui vénèrent les esprits de la jungle et les anciens dieux. L'Île de la Terreur utilise son environnement impitoyable comme première ligne de défense. Les guerriers tribaux, experts dans la guérilla et les embuscades, utilisent la densité de la jungle pour surprendre les intrus. Les chasseurs de dinosaures, armés de lances et d'arcs, sont redoutables dans leur capacité à traquer et à neutraliser les menaces. Les sorciers sur ptérodactyles dominent le ciel, lançant des sortilèges depuis les hauteurs, tandis que les druides de l'île manipulent la flore et la faune pour créer des barrières naturelles et des pièges. Les forces armées de l'Île de la Terreur sont spécialisées dans les tactiques d'embuscade et de guerre de mouvement, utilisant les éléments naturels pour désorienter et vaincre leurs adversaires. Les cavaliers sur raptors mènent des charges rapides et brutales, souvent en coordination avec des attaques de flanc menées par les guerriers tribaux. Les druides et les sorciers utilisent la magie pour influencer le cours des batailles, contrôlant les éléments et les animaux pour soutenir leurs troupes. La société sur l'Île de la Terreur est dominée par des tribus indigènes qui ont développé une culture riche, centrée autour de la survie et du respect de la nature. Leurs traditions incluent la chasse, la cueillette, et le partage des ressources, avec un fort accent sur l'équilibre écologique. Les rituels chamaniques et les danses tribales sont importants pour ces communautés, célébrant les cycles de vie, la chasse, et les récoltes. Les artisans de l'île sont habiles dans la création d'outils et d'armes adaptés à leur environnement, utilisant des matériaux comme le bois, l'os, et la pierre. Le commerce inter-tribal est courant, échangeant des biens comme les herbes médicinales, les plumes, et les peaux, qui sont aussi parfois troqués avec les rares étrangers de passage.

JARLDOMS DE SODERFJORD



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (B) 15
POINTS DE VIE : 480
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 8 **AIR** : 16
TRÉSOR : B, E, G, M (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
2 Infanteries Type II (Guerriers des Jarldoms) : 1d10+6
2 Infanteries Type IV (Huscarles des Jarldoms) : 2d12+10
1 Cavalerie Type I (Cavaliers sur chevaux des glaces) : 1d8+7
1 Unités volantes Type II (Scouts sur aigles géants) : 1d8+10
1 Unités navales Type IV (Drakkars Soderfjord) : 2d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids vikings, Horde sauvage, contre attaque, Amphibie, Martiale,
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications en bois, stratégies de retraite, Courageuse, Tenir la ligne, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Petit Royaume (300,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 90 / 180,000 XP
BASTION : Fort Soder
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux, tissus, grains
Exportations : Bois, fourrures, poissons, artisanat
RELIGION/DIEU : Odin, Thor, Frey

Les Jarldoms de Soderfjord sont un ensemble de territoires dirigés par des jarls, des chefs vikings, dans une région marquée par ses fjords profonds et ses forêts denses. Cette région est connue pour son peuple fier et indomptable, qui vit selon les anciennes traditions vikings, valorisant la force, le courage et l'honneur au combat. La capitale, Fort Soder, est une imposante forteresse située à l'entrée du plus grand fjord de Soderfjord. La forteresse est le centre du pouvoir pour le jarl dominant, mais chaque jarldom maintien une grande autonomie, avec ses propres lois et coutumes. Les bâtiments sont principalement construits en bois robuste, avec des toits en pente pour résister aux lourdes chutes de neige. Les Jarldoms utilisent leurs paysages naturels - fjords, forêts et falaises - pour créer des défenses naturelles. Les fortifications en bois et les tours de guet sont dispersées à travers la région, permettant une réaction rapide contre les invasions. Les stratégies de retraite et de guérilla sont couramment employées pour piéger et désorienter les ennemis. Soderfjord est célèbre pour ses raids vikings, où des guerriers embarquent sur des navires vikings pour attaquer rapidement et se retirer avant que des forces de réponse ne puissent être mobilisées. Les berserkers, des guerriers qui entrent dans une frénésie de combat, sont souvent en première ligne, semant la terreur chez leurs adversaires. La culture des Jarldoms est fortement influencée par les sagas et les mythes vikings, où les skaldes, poètes et conteurs, occupent une place de choix. Les fêtes et les assemblées, appelées "things", sont des moments clés où les décisions importantes sont prises et où les compétitions de force et d'adresse sont organisées. Les Jarldoms de Soderfjord sont un peuple de marins et de guerriers, dont la vie est rythmée par les saisons et les expéditions maritimes. Malgré ou à cause de leur nature quelque peu fragmentée et de leurs nombreuses luttes internes, ils restent unis face aux menaces extérieures, prêts à défendre leur liberté et leur manière de vivre selon les anciennes lois vikings.

NENTSUN



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (Cha) 13
POINTS DE VIE : 500
EAU : 12 **TERRE** : 15
FEU : 13 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, B, D, F, H (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
2 Artilleries Type I (Chasseurs-archers) : 1d8+6
1 Infanterie Type II (Guerriers tribaux) : 1d10+6
2 Cavaleries Type I (Cavaliers sur Vélociraptors) : 1d8+4
1 Unité volantes Type I (Adepts on gliding birds): 1d6+6
1 Unités navales Type II (Canoës de guerre) : 1d10+9
(1) Infanterie Type IV (Tréants Gardiens) 1d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla forestière, Charge de cavalerie, Barbare justicier, Contre attaque, Indétectable
DÉFENSES SPÉCIALES : Camouflages naturels, pièges environnementaux, vivre de la terre, soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Petit Royaume (300,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 90 / 180,000 XP
BASTION: Great Tribal Council Grounds
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Métaux, outils, tissus
Exportations : Fourrures, herbes médicinales, artisanat tribal
RELIGION/DIEU : Cultes animistes, adoration des esprits naturels

Nentsun est une confédération de différentes tribus, chacune avec sa propre culture et traditions, mais unies par un respect commun pour la nature et un système de croyances animistes. Situé dans une région de vastes forêts, de montagnes escarpées et de rivières abondantes, Nentsun est un pays de beauté naturelle et de biodiversité riche. Les Grounds du Grand Conseil Tribal sont un lieu sacré où les leaders des différentes tribus se réunissent pour discuter des questions importantes, prendre des décisions collectives et célébrer des festivals qui renforcent les liens communautaires. Ces rassemblements sont des événements colorés, pleins de danses, de chants, et de rituels qui célèbrent la terre et les ancêtres. Les tribus de Nentsun sont adeptes de la guérilla forestière, utilisant leur connaissance intime du terrain pour surprendre et désorienter les intrus. Les camouflages naturels, tels que les vêtements en peaux et feuilles, leur permettent de se fondre dans l'environnement, tandis que des pièges environnementaux sont disséminés dans les zones stratégiques pour protéger les villages. Les guerriers de Nentsun privilégient les attaques rapides et furtives, souvent menées à l'aube ou au crépuscule pour exploiter au mieux les ombres et les lumières changeantes de la forêt. Leurs chasseurs-archers sont particulièrement redoutables, capables de lancer des volées de flèches avec une précision mortelle avant de disparaître sans laisser de traces.
La société de Nentsun est profondément égalitaire, avec un fort accent sur la coopération et le partage des ressources. Les compétences de chasse, de pêche, et de cueillette sont valorisées, tout comme les talents artistiques tels que la sculpture sur bois, la poterie, et le tissage de paniers

PLATEAU DE DENAGOTH



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 21
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (Sor) 19
POINTS DE VIE : 800
EAU : 11 **TERRE** : 12
FEU : 13 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, C, D, H, P (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
2 Infanteries Type III (Nécro-gardes) : 1d12+8
1 Infanterie Type IV (Guerriers de Denagoth) : 2d12+10
1 Cavalerie Type III (Cavaliers noirs) : 2d10+7
1 Cavalerie Type IV (Cavalerie fantômes) : 2d20+10
2 Unités volantes Type IV (Spectres ailés) : 1d20+10
(1) Volante Type IV (Démons abyssaux) 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids nocturnes, terreur psionique Capture de leader. Contre-attaque, Flexible, Horde sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES, Brouillard de guerre, Indétectable, Mort-vivant, Capture de leader, Régénérante, Blocus
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Petit Royaume (300,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 175 / 350,000 XP
BASTION : Drax Tallen
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Esclaves, métaux noirs, artefacts maudits
Exportations : Armures sombres, armes enchantées, poisons
RELIGION/DIEU : Nyx, Thanatos, Orcus, Hel, Hades, Erebus,

Le Plateau de Denagoth est une région sinistre et isolée, connue pour ses terres désolées et ses forêts sombres où la lumière peine à pénétrer. C'est un lieu de puissance sombre, où les seigneurs de guerre et les prêtres noirs exercent leur autorité sur un peuple craintif et asservi. La cité forte, Drax Tallen, est un monument à la gloire de l'obscurité, avec ses tours noires qui se dressent comme des épines contre le ciel brumeux. La forteresse est entourée de landes stériles et de marais empoisonnés, protégée par des sortilèges de brouillard et des pièges magiques qui découragent les plus téméraires.
Les défenses du Plateau de Denagoth sont aussi impitoyables que ses habitants. Les fortifications obscures sont renforcées par des enchantements qui drainent la lumière et la chaleur, plongeant les envahisseurs dans un froid glacial. Les spectres ailés patrouillent le ciel, prêts à fondre sur les intrus, tandis que les nécro-gardes surveillent les murs de leurs tours sombres.
Denagoth mise sur la terreur pour affaiblir ses ennemis avant même le combat. Les raids nocturnes sont couramment utilisés pour piller et détruire, semant la peur parmi les populations voisines. Les cavaliers noirs, montés sur des destriers aussi sombres que la nuit, sont des experts en embuscades et en attaques éclairs, utilisant le terrain à leur avantage pour disparaître aussi rapidement qu'ils sont apparus. La société de Denagoth est brutale et oppressive, avec un culte de la force et de la domination. Les arts sombres sont pratiqués ouvertement, et les sacrifices et les rituels noirs sont des événements courants pour apaiser les dieux maléfiques qu'ils vénèrent. La peur règne, et les habitants de Denagoth sont souvent aussi dangereux que les monstres qui rôdent dans les terres sauvages environnantes. L'économie de Denagoth repose sur le pillage et la subjugation. Les forges de Drax Tallen produisent des armes et des armures réputées pour leur qualité maléfique, souvent imprégnées de magie noire. Les mines du plateau fournissent des métaux noirs et des pierres précieuses, exploités dans des conditions inhumaines par des esclaves.
Les Plateaux de Denagoth sont un bastion de ténèbres sur Mystara, un royaume où le mal n'est pas un choix mais une manière de vivre. Les puissances sombres qui y règnent sont toujours à la recherche de nouveaux mondes à conquérir et de nouvelles âmes à corrompre, faisant de Denagoth une menace constante pour tous ses voisins.

PRINCIPAUTÉ DE GLANTRI



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : -3
DIRIGEANT : (M) 20
POINTS DE VIE : 720
EAU : 14 **TERRE** : 14
FEU : 12 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, B, F, G, M (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type III (Sorciers spécialisés) : 2d12+6
2 Infanteries Type IV (Mages de combat) : 2d10+12
2 Unité volante Type III (Cavaliers sur pégase) : 1d8+10
2 Unités volantes Type IV (Sorciers sur tapis volants) : 2d10+12
1 Unité navale Type II (Navires enchantés) : 1d6+8
2 Artilleries magique Type IV (Golems et automates) : 3d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Glissante, Phalange, Capture de leader. Attaque de panique, blocus
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, illusions, immunités, Flexible, Indétectable, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Royaume Gigantesque (1.2 millions d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 225 / 450,000 XP
BASTION : Glantri City
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Produits alchimiques, gemmes, métaux précieux
Exportations : Artefacts magiques, tomes de savoir, potions
RELIGION/DIEU : Rad, Ilsundal, Razud, Rad, Asterius, Sargonnas, Ixion, Rad, Noumena

Les Principalities of Glantri sont une nation unique en Mystara, où la magie et l'érudition priment sur la force brute. C'est une fédération de principautés dirigée par des mages et des nobles sorciers, où la politique est autant une affaire de puissance arcanique que de diplomatie. Glantri est célèbre pour son Académie des Arcanes et ses duels de magie, où les différends sont souvent réglés par des confrontations magiques spectaculaires. La capitale, Glantri City, est une métropole resplendissante de tours enchantées et de laboratoires alchimiques, avec un marché noir florissant pour les artefacts interdits. La ville est aussi le siège de l'Académie des Arcanes, où les mages de tout Mystara viennent étudier et partager leurs connaissances. Glantri utilise des barrières magiques et des golems de défense pour protéger ses frontières. Les principautés individuelles ont leurs propres systèmes de défense, souvent centrés sur des tours de sorciers et des citadelles enchantées. Les attaques spéciales comprennent des sortilèges de destruction massive et des invocations de créatures extraplanaires. Les forces de Glantri privilégient les attaques à distance et les stratagèmes sophistiqués. Leurs mages de combat sont formés pour utiliser la magie de façon tactique, déstabilisant les formations ennemies avec des sortilèges bien placés avant que les troupes au sol n'entrent en action. La société de Glantri est dominée par les mages, avec une hiérarchie stricte basée sur la puissance magique et le savoir. Les non-mages, bien que respectés pour leurs compétences dans les métiers et les arts, sont clairement d'un statut inférieur. Les bals masqués, les tournois de magie, et les débats philosophiques sont des passe-temps populaires.
Les Principalities of Glantri sont un bastion de savoir arcanique, attirant les aspirants mages de tous horizons. Malgré leur neutralité politique, les intrigues et les alliances entre les différentes principautés peuvent être aussi dangereuses que n'importe quelle bataille. Leurs recherches magiques et alchimiques continuent de pousser les limites de ce qui est possible, faisant de Glantri un centre incontournable pour tout ce qui touche à la magie et à l'occulte.

MYSRATA

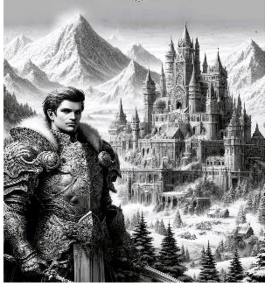
ROYAUME D'OSTLAND



FRÉQUENCE : Peu commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (B) 15
POINTS DE VIE : 520
EAU : 15 **TERRE** : 14
FEU : 8 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, B, D, F, K (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
1 Infanterie Type II (Huscarles) : 1d10+10
2 Infanteries Type IV (Géants vikings d'Ostland) : 2d12+12
1 Cavalerie Type II (Cavaliers sur loups) : 1d8+9
1 Unité volante Type IV (Phoenix des glaces) : 1d12+7
1 Unité navale Type III (Drakkars) : 1d12+10
1 Artillerie magique Type III (Lanceurs de runes) : 1d10+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Blocus, Guérilla, Contre attaque, Horde sauvage, Sanglante, Barbares justicier
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications, totems de protection, Vivre de la mer, Incombustible, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Petit Royaume (250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 125 / 250,000 XP
BASTION : Zeaburg
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, armes, outils
Exportations : Poissons, fourrures, bois, artisanat viking
RELIGION/DIEU : Odin, Thor, Freyja

Le Royaume d'Ostland est une nation fière et robuste, connue pour ses guerriers vikings et son héritage maritime. Ostland combine la bravoure et les traditions des anciens peuples nordiques avec une structure sociale où le mérite au combat et les exploits maritimes déterminent le statut et le pouvoir. La capitale, Zeaburg, est une forteresse imposante, construite sur un promontoire rocheux surplombant la mer. La ville est un mélange de bâtiments en bois robustes et de structures en pierre, décorée de runes et de totems qui racontent l'histoire et les légendes d'Ostland. Les défenses d'Ostland sont centrées sur des fortifications runiques qui protègent les villes et les villages. Ces runes sont censées repousser non seulement les invasions mais aussi les mauvais esprits. Les guerriers d'Ostland sont également aidés par des totems de protection, érigés pour bénir les combattants et leurs foyers. Ostland est réputé pour ses raids rapides, menés par des guerriers en drakkars qui peuvent frapper sans avertissement. Sur le champ de bataille, les berserkers d'Ostland, des guerriers qui entrent dans une rage de combat, peuvent renverser le cours d'une bataille par leur férocité seule. Les tactiques de guerre d'Ostland reposent sur la mobilité et la capacité à surprendre et désorienter l'ennemi. La société d'Ostland est organisée autour de clans et de familles, où les banquets, les épreuves de force et les compétitions sont des aspects centraux de la vie sociale. Les sagas et les poèmes épiques, chantés par les skaldes, sont le principal moyen de transmettre l'histoire et les valeurs culturelles. Le Royaume d'Ostland est une terre où les traditions du passé sont vivantes et où les guerriers sont encore honorés pour leur bravoure et leur force. Avec ses drakkars naviguant dans les mers du nord et ses guerriers prêts à défendre leur terre, Ostland reste un symbole puissant de l'esprit viking dans le monde de Mystara.

ROYAUME DE BLACKMOOR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 21
CLASSE D'ARMURE : -3
DIRIGEANT : (P) 18
POINTS DE VIE : 950
EAU : 15 **TERRE** : 17
FEU : 6 **AIR** : 17
TRÉSOR : A, E, F, G, H (5)
Nbre D'ARMÉES : 12
2 Infanteries de Type III (Commandos d'élite) : 1d12+12
2 Infanteries Type IV (Chevaliers de Blackmoor) : 2d12+10
2 Cavaleries Type III (Cavaliers de Blackmoor) : 1d12+10
1 Unité volantes Type III (Sorciers sur griffons) : 1d12+12
2 Artilleries Type III (Archers de Blackmoor) : 1d12+12
2 Artilleries Type IV (Mages de guerre) : 2d20+12
1 Unité navales Type III (Navires de guerre): 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de siège avancées, guerre psionnique, Tireur d'élite, Fanatique, Brutale, Blocus
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications impénétrables, champs de force magiques, Moral élevé, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 65%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Empire (6 millions habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVIII / 256 / 780,000 XP
BASTION : Château de Blackmoor
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, technologies avancées, textiles luxueux
Exportations : Minéraux, fourrures, artefacts magiques
RELIGION/DIEU : Odin (dieu de la sagesse et de la guerre), Thor (dieu du tonnerre et de la force), Freya (déesse de l'amour et de la fertilité)

Le Royaume de Blackmoor est une terre ancienne, enveloppée de mystères et de légendes, connue pour ses paysages hivernaux éternels et ses technologies avancées. Ce royaume combine une architecture médiévale avec des merveilles magiques et mécaniques, témoignant d'un passé où la magie et la science se sont entremêlées. Le Château de Blackmoor, siège du pouvoir royal, est une forteresse majestueuse qui se dresse fièrement au milieu des montagnes enneigées et des forêts denses. Ce château est à la fois un bastion défensif et un centre de savoir, avec ses bibliothèques vastes et ses laboratoires secrets où mages et scientifiques travaillent de concert pour développer de nouvelles magies et technologies.
Blackmoor est réputé pour ses défenses impénétrables, combinant la robustesse de ses fortifications médiévales avec des champs de force magiques et des dispositifs de défense avancés. Les chevaliers de Blackmoor, vêtus d'armures enchantées, sont prêts à repousser les envahisseurs à tout moment, soutenus par des archers de longue portée et des mages de guerre qui utilisent un arsenal de sortilèges destructeurs pour protéger leur royaume. Les armées de Blackmoor sont formées pour mener des tactiques de siège avancées et pour opérer dans des conditions de guerre psychologique, déstabilisant l'ennemi avant même que les batailles ne commencent. Les cavaliers lourds mènent des charges dévastatrices, tandis que les sorciers sur griffons offrent un support aérien, lançant des sorts depuis les cieux. Les commandos d'élite, unités spéciales de Blackmoor, sont experts en missions de reconnaissance et de sabotage, capables de s'infiltrer derrière les lignes ennemies sans être détectés. La culture de Blackmoor est un mélange riche de traditions nordiques et de quête incessante du savoir. Les habitants de Blackmoor célèbrent les solstices avec de grands feux, des danses, et des chants, honorant les dieux et les esprits de la nature. Les artisans de Blackmoor sont célèbres pour leur habileté à forger des armes et des armures, ainsi que pour leur capacité à créer des objets magiques et mécaniques.

MYSRATA

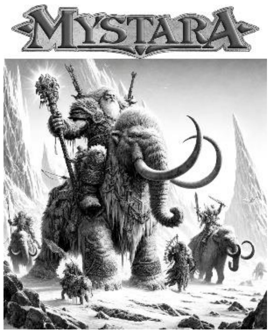
ROYAUME DE HUTAAKA



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (C) 15
POINTS DE VIE : 580
EAU : 14 **TERRE** : 20
FEU : 8 **AIR** : 15
TRÉSOR : A, C, D, F (3)
NOMBRE D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type III (Prêtres Combattants) : 1d12+8
2 Infanteries Type III (Gardiens Hutaakans) : 2d10+12
1 Unités volantes Type II (Acolytes sur Griffons) : 1d10+8
1 Artillerie magique Type IV (Mages Hutaakans) : 2d10+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assaults magique, Contre attaque, Fanatique, Impitoyable, Constriction, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications anciennes, barrières magiques, Immunité, Courageuse, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 110 / 220,000 XP
BASTION : Citadelle de Khyr
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : minéraux, textiles, grains
Exportations : artéfacts anciens, pierres précieuses, manuscrits sacrés
RELIGION/DIEU : Culte de Pflarr (dieu des Hutaakans, protecteur des connaissances et de l'ordre)

Le Royaume de Hutaaka est situé dans des vallées montagneuses isolées, connu pour ses cités bâties avec une précision architecturale impressionnante et ses connaissances ancestrales. Ce royaume est peuplé par les Hutaakans, une race ancienne souvent décrite comme des humanoïdes canins, gardiens de savoirs perdus et de magie puissante. La Citadelle de Khyr, le centre du pouvoir Hutaakan, est une forteresse imprenable située dans les plus hautes montagnes. C'est un lieu de savoir, abritant d'innombrables bibliothèques et archives remplies de manuscrits anciens. Les Hutaakans utilisent des fortifications anciennes et des techniques magiques pour protéger leurs terres. Leurs gardiens et prêtres combattants sont hautement entraînés, utilisant à la fois des armes traditionnelles et des sorts pour repousser les envahisseurs. Les acolytes sur griffons surveillent les cieux, tandis que les mages Hutaakans créent des barrières magiques pour sécuriser leurs citadelles et sanctuaires. Le Royaume de Hutaaka préfère les tactiques défensives, utilisant le terrain montagneux à leur avantage pour lancer des attaques précises et puissantes contre les assaillants. Leur approche combine habilement la magie et la stratégie militaire pour créer un style de combat unique et redoutable. La culture Hutaakan est centrée autour du culte de Pflarr, avec un fort accent sur la préservation des traditions et des connaissances anciennes. Les Hutaakans sont reconnus pour leur artisanat délicat, notamment dans la poterie, la joaillerie et la fabrication de textiles complexes. Les cérémonies et rituels religieux occupent une place importante dans leur quotidien, renforçant leur lien avec leur histoire et leurs dieux. L'économie de Hutaaka est principalement basée sur l'agriculture en terrasse et l'extraction de minéraux dans les montagnes. Ils échangent des artéfacts anciens, des pierres précieuses, et des manuscrits sacrés contre les ressources nécessaires à leur survie et à la préservation de leur culture. Les relations de Hutaaka avec les nations extérieures sont généralement formelles et prudentes, privilégiant les échanges culturels et intellectuels plutôt que les alliances politiques. Les Hutaakans restent un peuple mystérieux et respecté, veillant sur leur indépendance et leur patrimoine avec une détermination inébranlable.

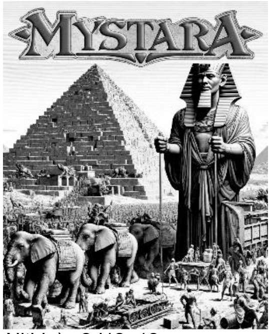
ROYAUME DE KAARJALA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (B) 17
POINTS DE VIE : 620
EAU : 16 **TERRE** : 19
FEU : 5 **AIR** : 18
TRÉSOR : G, F, R, D, K (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type II (Chasseurs des neiges) : 1d12+6
2 Infanteries Type IV (Guerriers Kaarjala) : 2d12+8
2 Cavaleries Type III (Cavaliers sur Mammouth) : 1d8+10
1 Unités volantes Type II (Aigles sorciers) : 1d12+7
1 Artillerie magique Type IV (Chamans de la toundra) : 2d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla hivernale, embuscades en terrain enneigé, Horde sauvage, Attaque de panique, Blocus
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications de glace, illusions de neige, Vivre de la terre, Sos nature, Endurcie, Résistances
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 60%
INTELLIGENCE : Très élevée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Moyen (400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 140 / 280,000 XP
BASTION : Citadelle de Glace
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux, céréales, textiles
Exportations : fourrures, bois, pierres précieuses
RELIGION/DIEU : Loup Blanc (dieu de la chasse et de l'hiver), Frey (dieu de la fertilité et de la prospérité)

Le Royaume de Kaarjala est une terre de vastes forêts et de montagnes enneigées, peuplée par un peuple robuste et résilient. Les Kaarjalais sont connus pour leur habileté à survivre dans des conditions climatiques extrêmes et leur profonde connexion avec la nature. La Citadelle de Glace, le cœur du royaume, est une merveille architecturale faite de glace et de pierre, reflétant la lumière du soleil hivernal en milliers de nuances. C'est un centre de pouvoir où le roi et les conseillers discutent des stratégies pour préserver leur culture et défendre leurs terres. Les défenses de Kaarjala tirent parti de l'environnement naturel, utilisant la neige et la glace pour camoufler leurs mouvements et créer des fortifications. Les guerriers et chasseurs sont spécialisés dans la guerre en conditions hivernales, utilisant des tactiques de guérilla pour surprendre les ennemis. Les chamans de la toundra utilisent la magie pour invoquer des esprits protecteurs et renforcer les défenses du royaume. Les forces armées de Kaarjala sont adaptées aux combats dans les terrains difficiles, privilégiant les embuscades et les attaques rapides. Leur cavalerie sur élans est redoutée pour sa vitesse et sa puissance, tandis que les aigles sorciers offrent un soutien aérien indispensable pour surveiller et attaquer à distance. Kaarjala est une société où les traditions et les rites anciens jouent un rôle central, avec un grand respect pour les ancêtres et les esprits de la nature. Les festivals solsticiaux, où les Kaarjalais célèbrent le retour de la lumière et la vie, sont des moments de grande importance, marqués par des chants, des danses, et des banquets. L'économie de Kaarjala repose sur la chasse, la pêche, et l'exploitation des forêts. Les fourrures, le bois et les pierres précieuses sont les principaux produits d'exportation, tandis que les importations incluent les biens nécessaires non disponibles localement. Les relations de Kaarjala avec les royaumes voisins sont basées sur le respect mutuel et la coopération, notamment dans le commerce et la défense contre les menaces communes. Le Royaume de Kaarjala reste une terre de mystère et de majesté, où les défis de la nature forge le caractère de ses habitants, créant une culture unique et une histoire fascinante à découvrir pour tout aventurier ou visiteur.

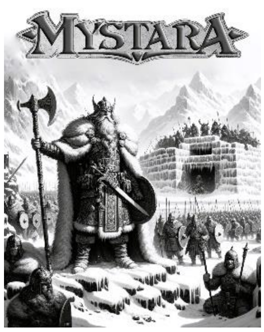
ROYAUME DE NITHIA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (C) 20
POINTS DE VIE : 870
EAU : 13 **TERRE** : 15
FEU : 16 **AIR** : 8
TRÉSOR : A, E, F, G, H (5)
Nbre D'ARMÉES : 12
2 Infanteries Type IV (Archers de Nithia) : 2d10+12
2 Infanteries Type IV (Gardes de Nithia) : 2d12+12
2 Cavaleries Type III (Cavaliers de chariots de Nithia) : 2d10+8
2 Unités volantes Type IV (Mages sur hippogriffes) : 2d20+12
2 Unités navales Type III (Bateaux fluviaux de Nithia) : 2d10+8
2 Artilleries Type IV (Lanceurs de sorts) : 2d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Élevé pour la guerre, Éternelle, Ennemi favori, Psioniques, Martiale, Phalange, Assauts divin
DÉFENSES SPÉCIALES : Tenir la ligne, illusions de mirage, Sos Panthéon, Too big to fail, Soins sur le terrain, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 25%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Empire (7.000.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVIII / 300 / 660,000 XP
BASTION : La Grande Pyramide de Nithus
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, soie, épices rares
Exportations : Céréales, or, pierres précieuses, papyrus
RELIGION/DIEU : Ra (dieu du soleil et de la création), Osiris (dieu de la fertilité et de l'au-delà), Isis (déesse de la magie et de la guérison)

Le Royaume de Nithia est une ancienne civilisation située dans un vaste désert, connue pour ses impressionnants monuments, son riche héritage culturel, et sa puissante magie. Nithia combine un profond respect pour ses traditions avec une capacité à s'adapter et à prospérer dans un environnement impitoyable. La Grande Pyramide de Nithus, située dans la capitale, est à la fois un tombeau, un temple, et un centre de pouvoir. Cette structure gigantesque est le cœur spirituel et politique de Nithia, entourée par des obélisques, des sphinx, et des temples dédiés aux divinités du panthéon nithien. Les marchés, les bibliothèques, et les écoles de la capitale sont des centres de savoir et de commerce, attirant des chercheurs et des marchands de tout le continent. Nithia est protégée par d'imposantes murailles monumentales ainsi que par des fortifications le long du fleuve principal qui traverse le royaume. Les Gardes de Nithia, appuyés par des archers et des mages, utilisent des stratégies de défense qui tirent parti du terrain désertique, notamment à travers des illusions de mirage créées pour désorienter et fatiguer les envahisseurs avant même qu'ils n'atteignent les murs. Les forces militaires de Nithia sont hautement disciplinées, utilisant des stratégies de siège avancées et une combinaison de tactiques terrestres et aériennes. Les cavaliers de chariots mènent des charges rapides et dévastatrices, tandis que les mages sur hippogriffes offrent un support aérien, lançant des sortilèges puissants pour neutraliser les forces adverses. La magie du désert, une spécialité des lanceurs de sorts de Nithia, est utilisée pour créer des tempêtes de sable et des illusions qui protègent le royaume et confondent les ennemis. La société nithienne est centrée autour du culte des divinités, avec un calendrier rempli de fêtes religieuses et de cérémonies. Les arts, tels que la peinture, la sculpture, et l'architecture, reflètent une fascination pour la vie, la mort, et l'éternité, illustrée par des fresques murales, des statues colossales, et des reliefs complexes dans les temples et les tombeaux.

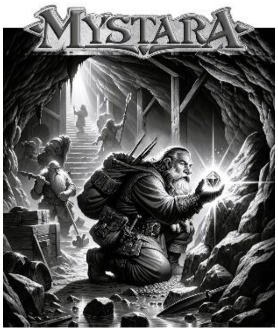
ROYAUME DE NORWOLD



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (B) 16
POINTS DE VIE : 580
EAU : 13 **TERRE** : 19
FEU : 7 **AIR :** 19
TRÉSOR : A, E, F, G (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type III (Guerriers de Norwold) : 1d12+10
2 Cavalerie Type II (Cavaliers des neiges) : 1d10+9
2 artilleries Type II (Archers des forêts) : 1d10+8
1 Artillerie Type III (Lanceurs de sort de glace) : 1d12+12
1 Marine Type III (Navires de la flotte arctique) : 1d12+4
2 Unités volantes Type IV (Dragons des glaces) : 2d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, Embuscades, Élevé pour la guerre, Éternelle, Ennemi favori, Martiale, Phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications en glace, camouflages, Sos Nature, Endurcie, Vivre de la terre, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Royaume immense (800,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 180 / 360,000 XP
BASTION : Alpha
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, grains, tissus
Exportations : Poissons, fourrures, bois, minéraux
RELIGION/DIEU : Odin, Thor, Frey

Le Royaume de Norwold, situé dans les terres arctiques du nord, est une région de vastes étendues sauvages, de montagnes enneigées et de fjords glacés. C'est un royaume où les défis de la nature forgent des gens résistants et où la magie et l'aventure abondent dans chaque vallée reculée. La capitale, Alpha, est une forteresse bâtie à la convergence de plusieurs rivières gelées et entourée de forêts de conifères. Alpha est à la fois un bastion contre les dangers du nord et un havre pour les explorateurs et les aventuriers venant chercher fortune dans les terres inexplorées de Norwold. Le Royaume utilise les rigueurs de son climat comme première ligne de défense, avec des fortifications en glace qui sont presque invisibles dans le paysage hivernal. Les troupes sont également équipées pour combattre dans des conditions extrêmes, utilisant des techniques de camouflage hivernal pour surprendre les envahisseurs. Les fortifications permanentes incluent des tours de guet et des châteaux fortifiés qui dominent les cols montagneux et les passages clés. Norwold excelle dans la guérilla hivernale, utilisant la neige et la glace pour masquer les mouvements de ses troupes et piéger les ennemis dans des environnements hostiles. Les cavaliers des neiges et les sorciers sur dragons des glaces sont des unités clés, capables de frapper rapidement et de disparaître dans les blizzards. Ces tactiques rendent l'invasion de Norwold particulièrement difficile pour les armées non préparées au froid extrême et à la navigation en terrain enneigé. Les habitants de Norwold sont robustes et autonomes, avec une culture qui valorise le courage, l'exploration et la survie dans les conditions les plus rudes. Les sagas et les légendes de héros qui combattent des monstres des glaces et découvrent des terres inconnues sont au cœur de leur tradition orale. Les marchés d'Alpha et d'autres cités sont réputés pour leur artisanat, notamment les bijoux en argent et les armures gravées, inspirés des motifs anciens des tribus locales. La chasse, la pêche, et l'élevage de rennes sont des activités vitales, soutenant une économie qui, bien que basée sur les ressources naturelles, est dynamisée par le commerce avec les régions plus au sud. Le Royaume de Norwold, sous le règne du Roi Ericall, a cherché à établir des alliances avec d'autres nations pour sécuriser les routes commerciales.

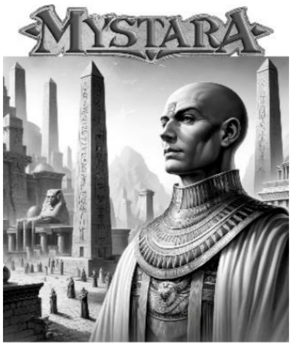
ROYAUME DE ROCLOGIS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : -2
DIRIGEANT : (G) 15
POINTS DE VIE : 600
EAU : 9 **TERRE** : 14
FEU : 18 **AIR** : 16
TRÉSOR : B, E, F, H, P (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
1 Infanterie Type II (Guerriers nains) : 1d6+8
2 Infanteries Type III (Phalanges naines) : 1d10+9
1 Cavalerie Type I (Cavaliers sur boucs) : 1d8+10
2 Unités volantes Type I (Gyrocoptères nains) : 1d6+9
2 Infanteries Type IV (Golems de lave) 1d20+10
2 Artilleries magiques Type III (Catapultes et balistes) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie Guérilla, Tireur d'élite, Impitoyable, Phalange, Attaque éclairée, Embuscade
DÉFENSES SPÉCIALES : Immunités, Pièges, Résistances élémentaires, Régénérante, Tenir la ligne, Courageuse
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Royaume Immense (1 million d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 150 / 300,000 XP
BASTION : Dengar
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Bois, tissus, grains
Exportations : Métaux, pierres précieuses, armes, armures
RELIGION/DIEU: Kagyar, Thoric, Garal Glitterlode

Le Royaume de Rockhome est le cœur de la civilisation naine sur Mystara, connu pour ses forges, ses mines et son incroyable architecture souterraine. Ce royaume, situé dans des montagnes impénétrables, est un labyrinthe de tunnels, de grandes cavernes et de cités sculptées dans la roche même.
La capitale, Dengar, est un chef-d'œuvre de l'ingénierie naine, avec ses halls énormes illuminés par des cristaux magiques et ses rues pavées de pierre lisse. Dengar est non seulement le centre politique de Rockhome, mais aussi un centre vital pour le commerce des métaux et des pierres précieuses. Les défenses du Royaume de Rockhome sont presque impénétrables, avec des fortifications souterraines renforcées par des années de savoir-faire nain. Des pièges complexes et des énigmes protègent les entrées des cités naines contre les intrus. Les armées naines sont également équipées pour la guerre de siège, avec une variété de machines de guerre conçues pour défendre leurs forteresses. Rockhome utilise des tactiques de guérilla souterraine pour exploiter son environnement. Les guerriers nains sont experts dans l'utilisation du terrain pour tendre des embuscades et retraiter dans des passages secrets. L'ingénierie de siège naine est également avancée, avec des catapultes et des balistes qui peuvent être déployées rapidement pour briser les assauts ennemis. La société naine est organisée autour du clan et de la famille, avec une forte importance accordée à l'honneur, à la tradition et à l'artisanat. Les nains de Rockhome sont célèbres pour leur travail du métal et de la pierre, et chaque pièce d'armure ou bijou est considérée comme une œuvre d'art.
Le Royaume de Rockhome est un bastion de stabilité et de tradition dans un monde souvent chaotique. Les nains de Rockhome, avec leur dévotion à leur héritage et leur maîtrise de l'artisanat, continuent de forger leur histoire, profondément ancrée dans les fondations solides de leur royaume souterrain.

ROYAUME DE THOTHIA

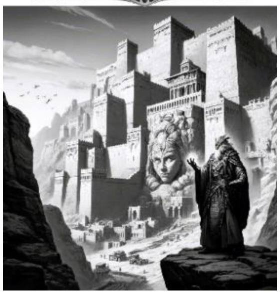


FRÉQUENCE : Commun
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (C) 17
POINTS DE VIE : 570
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 15 **AIR** : 12
TRÉSOR : A, E, F, G (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
1 Infanterie Type III (Gardes de Thothia) : 2d8+6
2 Artilleries Type III (Archers de Thothia) : 1d12+8
2 Cavalerie Type III (Cavaliers de Thothia) : 1d12+12
3 Unités volantes Type IV (Mages sur wyvernes) : 1d20+10
1 Unités navales Type III (Galères de Thothia) : 1d10+10
1 Artillerie magique Type III (Catapultes runiques) : 1d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divins, Sanglante Barbare justicier, Psionique, Impitoyable,
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques Sos panthéon, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Royaume Immense (1 million d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 175 / 350,000 XP
BASTION: Thothia City
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Métaux précieux, technologies avancées, textiles luxueux
Exportations : Ornementations en or, papyrus, céramiques, herbes médicinales
RELIGION/DIEU : Thoth, l'Immortel de la Sagesse, Koryis, Alphaks

Le Royaume de Thothia est une région culturellement riche et stratégiquement située dans l'Empire d'Alphatia, connu pour son mélange harmonieux de traditions anciennes et d'innovations modernes. Thothia jouit d'une grande autonomie au sein de l'empire, avec un profond respect pour son héritage historique qui remonte à des millénaires. La capitale, Thothia City, est un mélange éblouissant d'architecture ancienne et de nouvelles constructions. Les temples dédiés à Thoth, le dieu de la sagesse et de la magie, dominent le paysage urbain, avec leurs obélisques massifs et leurs bibliothèques labyrinthiques qui attirent des savants de tout Alphatia. Les marchés de Thothia City sont célèbres pour leurs épices exotiques, leurs tissus colorés, et leurs artefacts magiques. Thothia est protégée par des fortifications imposantes qui allient l'art de l'architecture défensive traditionnelle à la puissance des barrières magiques. Les Gardes de Thothia, appuyés par des mages spécialistes de la défense, utilisent des stratégies de siège avancées pour protéger leurs terres. Les mages sur wyvernes offrent un support aérien crucial, capable de repousser les envahisseurs avec des sorts dévastateurs. Sur le champ de bataille, les forces de Thothia sont organisées pour maximiser l'efficacité de leur magie et de leur puissance militaire. Les archers et les mages travaillent en synergie pour créer des zones de dévastation magique, tandis que la cavalerie et l'infanterie maintiennent une pression constante sur l'ennemi. Les catapultes runiques et autres machines de guerre sont inscrites avec des sorts qui améliorent leur précision et leur puissance destructrice.
La culture de Thothia est centrée autour de l'apprentissage et de la quête de connaissance. Les académies et les universités de Thothia sont parmi les meilleures de l'empire, offrant des cours dans des disciplines variées, de la magie à la médecine, en passant par l'astronomie et la philosophie. Les arts de Thothia, y compris la peinture, la sculpture, et la musique, reflètent une fascination pour le mystique et le transcendantal.

MYSRATA

ROYAUME DE POLAKATSIKES



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (M) 13
POINTS DE VIE : 550
EAU : 10 **TERRE** : 6
FEU : 14 **AIR** : 8
TRÉSOR : B, E, F, G (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type II(Guerriers de Polakatsikes) : 1d12+4
1 Cavalerie Type II (Cavaliers de Polakatsikes) : 1d8+5
2 Unités volantes Type II (Sorciers aériens) : 1d6+6
1 Artillerie magique Type II (Lanceurs de sorts de combat) : 1d10+9
(1) Une infanterie Type III (Minotaures) 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts Magique, Sanglante, Barbare justicier, Ennemi Favori, Embuscade, Martiale
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Sos panthéon, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée, Terrain difficile
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Grande Ville & Château (120,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 70 / 140,000 XP
BASTION : Cité de Polakatsikes
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, textiles, épices
Exportations : Céréales, huile d'olive, vin, artisanat local
RELIGION/DIEU : Petra (déesse de la cité et de la sagesse), Halav (protecteur et guerrier), Zirchev (chasse et nature)

Le Royaume de Polakatsikes est une cité-état vibrante, connue pour son mélange riche de culture traditionnelle et d'influences cosmopolites. Située à la croisée des routes commerciales importantes, Polakatsikes est un carrefour pour les marchands, les artisans, et les diplomates de toutes les régions. La Cité de Polakatsikes, le cœur du royaume, est une forteresse imposante, avec des murs épais et des tours de guet qui dominent le paysage alentour. À l'intérieur de ces murs, la cité est un labyrinthe (1) de rues pavées, de marchés colorés, et de quartiers résidentiels tranquilles, avec une grande place centrale où les citoyens se rassemblent pour les annonces publiques et les festivals. Polakatsikes est réputée pour ses fortifications robustes qui ont repoussé de nombreux envahisseurs au fil des siècles. Les guerriers de Polakatsikes sont bien entraînés et équipés, capables de défendre la cité contre des forces supérieures grâce à leurs tactiques de siège sophistiquées et à leurs embuscades nocturnes. Les sorciers aériens jouent un rôle crucial dans la défense, utilisant leur magie pour créer des illusions et des barrières protectrices autour de la cité. Sur le champ de bataille, Polakatsikes combine la puissance de son infanterie et de sa cavalerie avec la précision de ses arbalétriers et l'ingéniosité de ses mages. Les unités sont formées pour opérer en coordination, avec des cavaliers qui harcèlent l'ennemi tandis que les guerriers et les arbalétriers maintiennent une ligne de défense solide. Les lanceurs de sorts de combat fournissent un support magique, lançant des enchantements qui affaiblissent les adversaires avant l'assaut final. La culture de Polakatsikes est un mélange riche de traditions anciennes et de nouveautés apportées par les nombreux étrangers qui visitent la cité. Les arts, notamment le théâtre, la musique, et la peinture, sont florissants.

ROYAUME DE VESTLAND

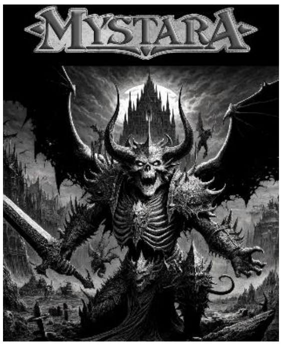


FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 15
POINTS DE VIE : 500
EAU : 12 **TERRE** : 13
FEU : 8 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, B, F, G, H (4)
Nbre D'ARMÉES : 8(1)
1 Infanterie Type III (Guerriers de Vestland) : 1d12+8
1 Cavalerie Type IV (Cavaliers de Vestland) : 2d12+12
1 Artillerie Type III (Archers de Vestland) : 2d10+10
1 Unités volantes Type III (Éclaireurs sur griffons) : 2d10+8
1 Unités navales Type IV (Drakkars de Vestland) : 2d12+12
(1) Infanterie Type IV (Géants des Glaces) 1d20+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts maritimes, Charge de cavalerie, Attaque éclairée, Horde sauvage, Frénésie, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Immunités, Résistances élémentaires, Régénérante, Courageuse, Défensives
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Moyen (400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 125 / 250,000 XP
BASTION : Norrvik
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, céréales, tissus
Exportations : Poissons, bois, fourrures, produits artisanaux
RELIGION/DIEU : Frey, Freyja, Odin

Le Royaume de Vestland est une terre de vastes forêts, de montagnes escarpées et de côtes rocheuses, où les traditions vikings sont encore vivantes. Vestland est connu pour ses robustes guerriers et ses marins habiles, ainsi que pour son engagement envers la liberté et l'équité pour tous ses citoyens. La capitale, Norrvik, est une ville portuaire animée, entourée de murs de pierre et de fortifications en bois. Norrvik est un centre commercial important où les marchands de tout Mystara viennent échanger des biens. Les longues maisons et les halls des clans dominent l'architecture de la ville, avec des toits en pente couverts de gazon et de tuiles en bois. Les défenses du royaume reposent sur ses puissantes fortifications en bois et ses stratégies de guérilla, permettant de tirer avantage des terrains forestiers et montagneux pour surprendre les ennemis. Les drakkars de Vestland, rapides et maniables, sont prêts à lancer des assauts maritimes contre tout adversaire menaçant leurs eaux. Vestland utilise des manœuvres de flanquement et des tactiques de terrain pour isoler et éliminer les ennemis. Les guerriers de Vestland sont formés pour combattre en formations flexibles, s'adaptant rapidement aux changements du champ de bataille. Leur capacité à combiner les assauts terrestres et maritimes est une clé de leur succès militaire. La société de Vestland est fondée sur les valeurs de courage, de communauté et de respect de la nature. Les compétitions sportives et les duels sont courants, servant à résoudre les conflits et à démontrer la bravoure individuelle. Les fêtes et les banquets, où les récits des skaldes et les chansons sont partagés, sont essentiels pour maintenir le tissu culturel du royaume. Le Royaume de Vestland est un exemple de la fusion entre l'ancienne culture viking et les structures politiques modernes. Avec un peuple fier de son héritage et ouvert aux innovations, Vestland continue de prospérer tout en préservant les traditions qui font son identité unique. Sa position stratégique et ses puissantes flottes en font un acteur important dans la politique de Mystara, capable de défendre ses intérêts avec force et dignité.

MYSRATA

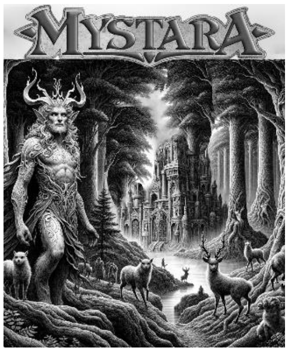
ROYAUME DU SEIGNEUR DES OMBRES



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 24
CLASSE D'ARMURE : -4
DIRIGEANT : (Sor) 20
POINTS DE VIE : 1000
EAU : 10 **TERRE** : 20
FEU : 10 **AIR** : 18
TRÉSOR : Ax2, B, F, G, H (5)
Nbre D'ARMÉES : 12(1)
2 Infanteries Type IV (Guerriers d'ombre) : 2d12+10
2 Artilleries magique Type IV (Sorciers de l'ombre) : 2d12+12
2 Cavaleries Type III (Chevaliers destriers ombreux) : 1d12+10
3 Volantes Type III (Spectres guerriers) : 1d20+12
2 Volantes Type IV (Dragons des ombres) : 2d20+14
(1) Volante Type IV (Démons Abyssaux) 2d20+13
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 85%
ATTAQUES SPÉCIALES : Contre-attaque, Psionique, Attaque de panique, Impitoyable, Horrifiante, Incombustible
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, immunités, Pièges explosifs, Sos Panthéon, Résistances, Too big to fail
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 70%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Empire (7 millions habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVIII / 300 / 1.000,000 XP
BASTION : Citadelle Sombre de Nécropolis
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Âmes errantes, artefacts maudits, cristaux noirs
Exportations : Mercenaires des ombres, poisons rares, magie noire
RELIGION/DIEU : Orcus (dieu des morts-vivants et de la nécromancie), Shar (déesse des ténèbres et de la perte), Hades (dieu du monde souterrain)

Le Royaume du Seigneur des Ombres est une terre enveloppée dans un éternel crépuscule, où les ténèbres et les forces maléfiques dominent. Ce royaume est gouverné par le Seigneur des Ombres, un être de pouvoir ancien et mystérieux, dont la volonté est loi et dont les caprices façonnent la réalité de son domaine sombre. La Citadelle Sombre de Nécropolis, le cœur du royaume, est une forteresse imposante bâtie sur des terres désolées et hantées. Cette citadelle est entourée de terres stériles où peu de choses vivent, et elle est infestée de créatures cauchemardesques qui patrouillent ses murs et ses donjons. C'est un lieu de désespoir et de terreur, où le Seigneur des Ombres observe le monde depuis son trône de crânes.
Le Royaume du Seigneur des Ombres est défendu non seulement par ses puissantes armées de créatures des ténèbres, mais aussi par un voile d'illusions et de magie noire. Les guerriers d'ombre et les spectres guerriers forment le cœur de ces forces, capables de surgir du néant pour attaquer les intrus. Les chevaliers noirs montés sur des destriers ombreux patrouillent le royaume, prêts à charger sur ceux qui osent pénétrer ces terres maudites. Les dragons des ombres, créatures terrifiantes du ciel, projettent des ombres glaciales sur la terre en dessous, gelant le cœur des ennemis avec leur souffle ténébreux. Les forces du Royaume utilisent la nuit et les ombres comme armes, lançant des assauts nocturnes pour semer la terreur et le chaos parmi leurs ennemis. Les sorciers de l'ombre, maîtres de la magie noire, invoquent des horreurs d'autres mondes et des marées de ténèbres pour briser les volontés et asservir les esprits. Les cris psychiques et les illusions d'ombre déroutent et désorientent, rendant les armées adverses vulnérables et dispersées. Dans le Royaume du Seigneur des Ombres, la vie est une lutte constante contre la désolation et la folie. Les habitants de ce royaume sont souvent des âmes perdues, des créatures corrompues, et des êtres désespérés cherchant à gagner les faveurs de leur maître sombre. Les rituels et les sacrifices sont monnaie courante, effectués dans l'espoir d'apaiser les forces obscures et d'obtenir un semblant de pouvoir ou de protection.

ROYAUME SYLVAIN

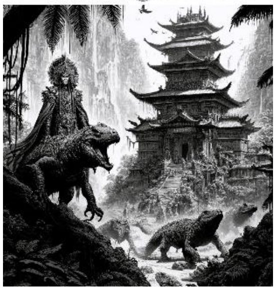


FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (D) 15
POINTS DE VIE : 580
EAU : 14 **TERRE** : 16
FEU : 8 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, F, G, R (4)
NOMBRE D'ARMÉES : 7(1)
2 Artilleries Type II (Archers Sylvains) : 1d6+9
2 Infanteries Type III (Sentinelles Elfiques) : 1d8+11
1 Cavalerie Type II (Centaures des bois) : 1d8+7
1 Unités volantes Type II (Oiseaux magiques) : 1d8+8
1 Infanterie Type IV (Druides des arbres anciens) : 2d10+9
(1) Infanterie Type IV (Tréant Ancien) 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, Attaque éclairée, Embuscade, Tir de précision, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Végétale, Soins sur le terrain, Indétectable, Sos Nature, Régénérante, Vivre de la terre
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Moyen (350,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 125 / 250,000 XP
BASTION : Palais Enchanté
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux précieux, artefacts magiques, textiles rares
Exportations : herbes médicinales, bois magique, fruits enchantés
RELIGION/DIEU : Adoration des esprits de la forêt, cultes dédiés à la déesse Ehlonna et au dieu Obad-Hai

Le Sylvan Realm est un royaume où la magie de la nature et les traditions elfiques se tissent ensemble pour créer un tissu de vie riche et vibrant. Les habitants, principalement des elfes, centaures, et faunes, vivent en harmonie avec leur environnement, protégé par la puissance des anciens arbres et les sortilèges des druides. Le Palais Enchanté, un monument de nature et de magie au cœur de la forêt, est un centre de savoir et de pouvoir où le roi elfique et ses conseillers maintiennent l'équilibre de leur monde. Les défenses du royaume sont intégrées à l'écosystème : les sentinelles et les archers utilisent la densité de la forêt pour surveiller et protéger leurs terres. Les centaures et les faunes ajoutent agilité et surprise à leur arsenal, tandis que les druides manipulent la flore pour créer des barrières protectrices et des pièges contre les intrus. La stratégie militaire du Sylvan Realm est de préserver la paix et de défendre la forêt contre les menaces. Ils privilégient les attaques rapides, les embuscades, et l'utilisation de la magie pour désorienter et neutraliser les adversaires sans détruire l'équilibre naturel. La culture du Sylvan Realm est profondément ancrée dans les cycles de la nature et les rites druidiques. Les arts, la musique, et la littérature elfiques sont imprégnés de l'essence de la forêt, célébrant les saisons, la faune, et la flore dans une harmonie qui influence tous les aspects de leur vie. Le commerce est basé sur le respect mutuel et l'échange équitable, avec un accent sur les produits de la forêt comme les herbes médicinales, les bois magiques, et les fruits enchantés, qui sont échangés contre des biens qui ne sont pas localement disponibles. Le Sylvan Realm demeure un lieu de mystère et de beauté, un exemple de coexistence pacifique et respectueuse entre la nature et les civilisations sylvaines, témoignant de la sagesse et de la profondeur de leur connexion avec le monde naturel.

MYSRATA

SERPENT PENINSULA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (Cha) 17
POINTS DE VIE : 510
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 16 **AIR** : 8
TRÉSOR : A, B, F, G (3)
NOMBRE D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type II (Chasseurs de serpents) : 1d8+6
2 Infanteries Type IV (Guerriers des Tribus) : 2d12+7
1 Cavalerie Type III (Cavaliers sur lézards géants) : 1d10+8
1 Volantes Type III (Sorciers sur oiseaux tropicaux) : 2d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades Assauts magiques, Horde sauvage, Constriction, Amphibie, Attaque de panique
DÉFENSES SPÉCIALES : Pièges naturels, Immunités, Indétectable, Régénérante, Vivre de la terre, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très grand Domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 95 / 185,000 XP
BASTION : Temple de Y'hog
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : métaux, tissus, outils
Exportations : plantes médicinales, peaux de serpents, bois exotiques
RELIGION/DIEU : Cultes animistes, adoration des esprits de la nature et des ancêtres serpentins

La Serpent Peninsula est une région tropicale et mystérieuse, riche en biodiversité et en traditions anciennes. Les tribus qui y vivent sont adaptées à la vie dans la jungle dense, utilisant les ressources naturelles pour survivre et défendre leur territoire.
Le Temple de Y'hog, situé au cœur de la péninsule, est un centre ancien de culte et de pouvoir, où les prêtres et les chamanes pratiquent des rites anciens pour invoquer la protection des esprits. Les habitants utilisent le terrain à leur avantage, avec des embuscades et des pièges dissimulés sous la végétation luxuriante. Leurs connaissances des venins et des plantes toxiques font d'eux des adversaires redoutables dans leur propre environnement. La guerre pour les tribus de la Serpent Peninsula est une extension de leur lutte pour la survie : rapide, silencieuse, et impitoyable. Les cavaliers sur lézards géants et les sorciers volants augmentent leur mobilité et leur capacité à lancer des attaques surprises contre les intrus.
Les sociétés de la péninsule sont fortement influencées par leur environnement : la chasse, la pêche, et la cueillette sont au cœur de leur économie. Les danses, les musiques, et les arts visuels de la région reflètent leur respect et leur adoration pour la nature et les esprits animaux, particulièrement les serpents.
L'économie de la Serpent Peninsula est basée sur l'utilisation durable des ressources de la jungle. Les plantes médicinales, les peaux de serpents, et le bois exotique sont parmi leurs principales exportations, très recherchées pour leurs propriétés uniques. La Serpent Peninsula reste un lieu où la nature et l'humain sont intimement liés, offrant une perspective unique sur la vie en harmonie avec l'environnement et les traditions ancestrales dans un cadre de vie vibrant et plein de mystères.

TERRITOIRE DES ELFES DE L'OMBRE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 22
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (Sor) 18
POINTS DE VIE : 750
EAU : 12 **TERRE** : 21
FEU : 17 **AIR** : 6
TRÉSOR : A, B, F, G, H (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type III (Guerriers elfes de l'ombre) : 1d12+12
2 Artilleries Type II (Archers elfes de l'ombre) : 1d10+6
2 Artilleries Type IV (Catapulte de cristaux magiques) : 1d20+6
2 Cavaleries Type III (Cavaliers sur lézards géants) : 1d12+8
2 Unités volantes Type IV (Sorciers sur chauves-souris géantes) : 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades Contre-attaque, Psionique, Infiltration, Embuscade, Attaque de panique, Psionique, Horrifiante
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, Barrières magiques, Végétale, Vigoureuse, Régénérante, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Très Grand Royaume (700,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIII / 160 / 320,000 XP
BASTION: City of Stars
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Minéraux rares, textiles, composants magiques
Exportations : Cristaux magiques, objets d'art elfiques, armures enchantées
RELIGION/DIEU : Rafiel, Ilsundal, Mealiden Starwatcher

Les Territoires des Elfes de l'Ombre sont un vaste réseau de cavernes et de cités souterraines, un monde loin de la lumière du soleil, baigné dans une luminescence éthérée. C'est un lieu de mystère et de magie, où les elfes de l'ombre ont évolué loin de leurs cousins de la surface, développant une culture unique en harmonie avec leur environnement souterrain. La capitale, City of Stars, est un spectacle à voir, avec ses bâtiments sculptés dans des roches luminescentes et ses rues illuminées par des cristaux magiques. La ville est un centre de savoir et de magie, où les écoles de mysticisme attirent des apprentis de tous les territoires elfiques. Les défenses des Territoires des Elfes de l'Ombre exploitent l'avantage du terrain souterrain, avec des réseaux de tunnels et des pièges magiques conçus pour dérouter et décimer les envahisseurs. Les barrières de runes protègent les entrées des cités, et les patrouilles de guerriers et de sorciers surveillent les ombres, prêtes à repousser les menaces. Les Elfes de l'Ombre préfèrent les embuscades et les attaques surprises, utilisant leur connaissance du terrain souterrain pour attaquer sans avertissement. Leur magie est orientée vers l'illusion et la manipulation, brouillant les sens de leurs adversaires et les laissant vulnérables à des attaques précises. Les cavaliers sur lézards géants et les sorciers sur chauves-souris géantes offrent une mobilité et une puissance de feu importantes dans les vastes cavernes. La culture des Elfes de l'Ombre est centrée autour de la contemplation, de l'étude et de la maîtrise de soi. Les arts, en particulier la musique et la danse, sont subtils et raffinés, reflétant la beauté silencieuse de leur monde souterrain. Les festivités sont souvent liées aux cycles des cristaux luminescents qui remplacent le soleil et la lune dans le cœur de leur royaume. Malgré leur isolement, les Elfes de l'Ombre échangent avec quelques partenaires privilégiés, offrant des cristaux magiques et des artefacts d'une finesse inégalée. Leur artisanat est hautement prisé, en particulier leurs tissus tissés de fils d'argent et leurs armures légères mais incroyablement résistantes.

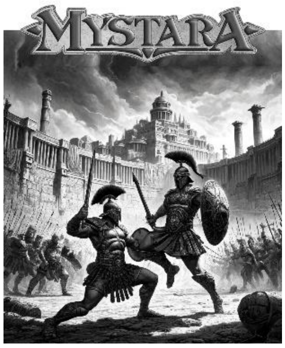
THE MERRY PIRATE SEAS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 550
EAU : 16 **TERRE** : 10
FEU : 14 **AIR** : 13
TRÉSOR : B, D, F, G (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
1 Infanterie Type III (Corsaires agiles) : 1d12+6
1 Infanterie Type II (Flibustiers habiles) : 1d10+6
1 Cavalerie Type I (Cavaliers marins sur hippocampes) : 1d8+6
1 Unité navale Type II (Flotte de navires rapides) : 1d12+8
(1) Unité volante Type II (Harpies & Griffons) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla maritime Contre-attaque, Amphibie, Escarmouche, Attaque éclairée, Capture de leader, Frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, Vivre de la mer, Régénérante, Soins sur le terrain, Immunités, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Citadelle & Donjon (250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 63 / 125,000 XP
BASTION : Port Libertalia
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux précieux, armes, rhum
Exportations : Trésors pillés, perles, épices rares
RELIGION/DIEU : Besmara (déesse pirate des mers et des tempêtes), Nephthys (déesse de la protection et du larcin), Dionysus (dieu de la liberté et de la fête)

The Merry Pirate Seas est une région de navigation périlleuse et d'aventures sans fin, dominée par les pirates, les corsaires, et les maraudeurs des mers. Cette étendue maritime comprend plusieurs îles et archipels, où chaque îlot peut être un havre pour les hors-la-loi ou un piège mortel pour les non-initiés.
Port Libertalia, le cœur des Merry Pirate Seas, est une cité portuaire cosmopolite où toutes les richesses du monde semblent converger. Les tavernes, les marchés noirs, et les repaires de pirates sont pleins de vie jour et nuit. C'est un lieu où la fortune et le danger vont de pair, et où chaque rue et chaque ruelle peut mener à une aventure ou à une embuscade. Les défenses des Merry Pirate Seas ne sont pas conventionnelles ; elles reposent sur la mobilité et la ruse plutôt que sur la force brute. Les pirates utilisent des manœuvres évasives sophistiquées pour échapper à leurs poursuivants, et des illusions nautiques pour tromper et désorienter. Les abordages rapides sont la spécialité des corsaires agiles, qui peuvent prendre un navire avant que l'équipage ne réalise ce qui se passe. Sur mer, les pirates des Merry Pirate Seas pratiquent une forme de guérilla maritime, attaquant rapidement et se retirant avant que les forces ennemies ne puissent riposter. Les flottes de navires pirates sont rapides et bien armées, prêtes à affronter des navires marchands ou à engager des navires de guerre en combat. Les sorciers pirates, montés sur des harpies, fournissent un support aérien, lançant des sorts pour contrôler le vent et les vagues, ou pour incendier les voiles ennemies. La vie dans les Merry Pirate Seas est régie par un code de liberté et un désir de richesse. Les pirates viennent de tous horizons, créant une culture diverse mais unie par un amour commun pour la liberté et l'aventure. Les chants de marins, les danses sur les quais, et les festins spontanés sont des expressions courantes de leur joie de vivre. Les arts de la piraterie incluent la navigation, la cartographie, et la "stratégie nautique," mais aussi des formes d'expression plus traditionnelles comme la musique, la poésie, et même le théâtre improvisé. Les pirates célèbrent la vie avec une intensité qui égale leur acceptation du danger et de la mort.

THYATIS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 24
CLASSE D'ARMURE : -3
DIRIGEANT : (G) 20
POINTS DE VIE : 850
EAU : 18 **TERRE** : 20
FEU : 15 **AIR** : 12
TRÉSOR : F, G, H, R, V (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type II (Auxiliaires) 2d8+8
2 Infanteries Type III (Légionnaires thyatiens) 2d10+12
1 Infanterie Type IV (Bataillons de mages de bataille) 2d20+10
1 Cavalerie Type III (Cataphractaires) : 2d12+12
2 Unités volantes Type IV (Sorciers sur griffons) : 2d20+12
1 Unités navales Type IV (Galères de guerre) : 2d20+12
1 Artillerie Type IV (Balistes et onagres magiques) : 2d20+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 75%
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge de cavalerie, Assauts magiques, Martiale, Fanatique, Éternelle, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Réseau de renseignement, too big to fail, Barrières magiques, Dévotion concentrée, Défensives, Courageuse, Soins sur le terrain, Moral élevé, Expert en siège.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30%
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Métropole (3.5 millions d'habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 270 / 620,000 XP
BASTION : Thyatis la Citadelle600
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Grains, soie, épices, bois
Exportations : Armements, vins, olives, artisanat
RELIGION/DIEU : Vanya, Tarastia, Protée

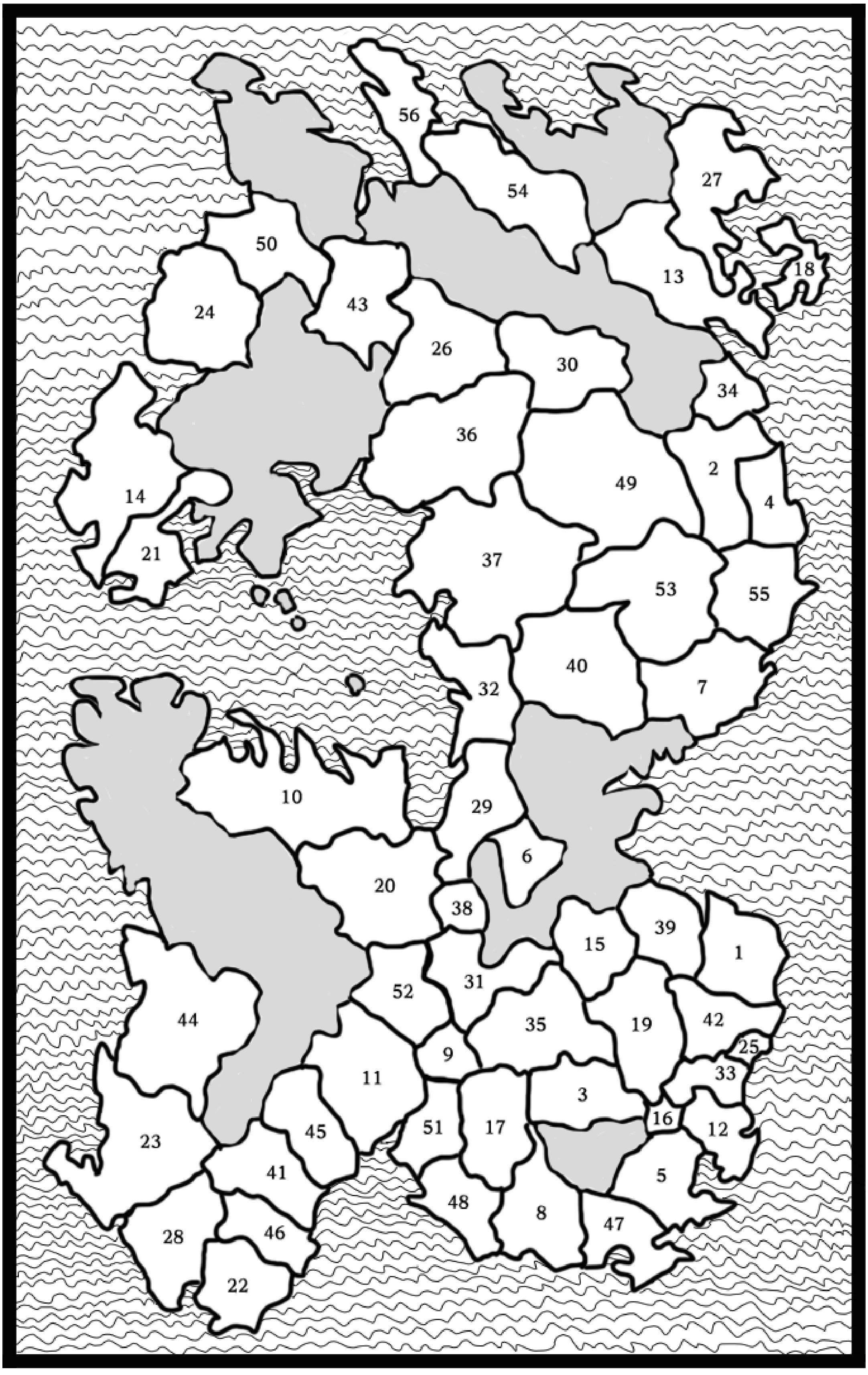
L'Empire de Thyatis est une des plus grandes puissances de Mystara, réputé pour sa puissance militaire, son ingénierie avancée et son influence culturelle. Cet empire s'étend sur de vastes territoires, incluant des îles, des colonies et des protectorats, témoignant de sa longue histoire de conquêtes et de diplomatie. La capitale, Thyatis la Citadelle, est une ville massive, entourée de murs impénétrables et ornée de monuments majestueux. La ville est un centre politique et économique, un lieu où se côtoient sénateurs, marchands, diplomates et espions. Les arènes et les théâtres de Thyatis sont célèbres dans tout le monde connu, et ses bibliothèques et académies sont des centres de savoir sans égal. Thyatis est protégé par des fortifications impériales parmi les plus avancées de Mystara, incluant des tours de guet, des forts frontaliers et des citadelles. Le réseau de renseignement de Thyatis, combiné avec une armée professionnelle bien entraînée, permet de détecter et de contrer les menaces bien avant qu'elles n'atteignent le cœur de l'Empire. L'Empire de Thyatis utilise des stratégies combinées qui intègrent l'infanterie, la cavalerie, la marine et les forces magiques pour exécuter des assauts coordonnés. La discipline et la tactique des légionnaires thyatiens sont légendaires, capables de se déployer rapidement et d'effectuer des manœuvres complexes sous le feu ennemi. Thyatis est un creuset de cultures, où les traditions de nombreux peuples conquis sont assimilées et célébrées. Les Thyatiens valorisent la compétence, le mérite et l'ambition, avec une société structurée autour d'une hiérarchie claire mais offrant des opportunités de mobilité sociale à travers le service militaire ou la réussite dans les affaires publiques.
L'Empire de Thyatis est une superpuissance qui combine la force militaire avec un riche héritage culturel. Les Thyatiens sont fiers de leur empire et de leur capacité à maintenir la paix et la prospérité sur leurs vastes territoires. Avec une armée puissante et une bureaucratie efficace, Thyatis continue d'impressionner et d'influencer les nations autour de lui, prouvant que la combinaison de la force et de la sagesse est la clé de la durabilité de leur empire.

WENDAR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (Sor) 14
POINTS DE VIE : 530
EAU : 14 **TERRE** : 6
FEU : 13 **AIR** : 16
TRÉSOR : R, S, T, U, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type II (Guerriers de Wendar) : 1d8+6
2 Artilleries Type II (Archers elfiques de Wendar) : 1d8+6
1 Cavalerie Type I (Cavaliers de Wendar) : 1d6+6
2 Unités volantes Type II (Sorciers sur aigles géant) : 1d10+6
1 Unité navale Type II (Navires fluviaux) : 1d10+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts divins, Sanglante, Attaque éclairée, Impitoyable, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Terrain difficile, Barrières magiques, Sos panthéon, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Régénérante
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 50%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Moyen (400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 87 / 175,000 XP
BASTION: Wendar City
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Métaux précieux, grains, textiles, épices
Exportations : Bois, produits agricoles, artisanat elfique, pierres précieuses
RELIGION/DIEU : Ordana, Mealiden Starwatcher, Ilsundal

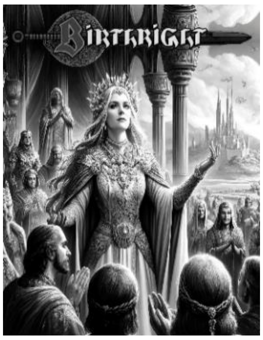
Le Royaume de Wendar est une terre enchantée où les hommes et les elfes vivent en harmonie, unis par leur amour commun pour la nature et la magie. C'est un royaume de forêts anciennes, de montagnes mystérieuses. Les écoles de magie et les académies d'arts de Wendar City sont parmi les plus réputées du continent, attirant des apprentis sorciers et des artistes de toutes les nations. L'éducation est valorisée, et les jeunes de Wendar reçoivent un enseignement qui couvre à la fois les arts martiaux, la magie, et les sciences naturelles. Le Royaume de Wendar entretient des relations diplomatiques étroites avec ses voisins et avec les royaumes elfiques lointains. Les ambassadeurs de Wendar sont connus pour leur éloquence et leur capacité à résoudre les conflits sans violence. Les accords commerciaux et les pactes de non-agression sont fréquents, permettant à Wendar de prospérer et de se développer en paix. Les célébrations à Wendar sont des affaires somptueuses qui mêlent magie et festivités. Le Festival des Étoiles, qui célèbre la danse des constellations au-dessus de Wendar, est un moment où la magie des elfes est démontrée au grand public, avec des feux d'artifice magiques et des Spectacles de lumière. Le Solstice d'Hiver est un autre événement majeur, marqué par des banquets, des échanges de cadeaux, et des chants qui racontent les légendes des héros de Wendar. Le royaume prospère grâce à une combinaison de commerce, d'agriculture, et d'artisanat. Les marchés de Wendar City et des autres cités offrent une variété de produits, des épices rares et des textiles à l'artisanat local comme les bijoux elfiques, les armes enchantées et les armures décorées. Les forêts de Wendar fournissent du bois précieux, tandis que les mines dans les montagnes produisent des métaux et des pierres précieuses utilisés par les artisans du royaume. Wendar, par sa position stratégique et sa puissance magique, joue un rôle clé dans la stabilisation de la région. En plus de ses relations commerciales, Wendar agit souvent comme médiateur dans les conflits internationaux, proposant des solutions qui évitent la guerre et favorisent la coopération. Environnement et Nature : Les vastes forêts de Wendar sont protégées par des lois qui limitent la chasse et la coupe des arbres, préservant la biodiversité et le paysage naturel. Les rivières et les lacs de Wendar sont également protégés, avec des efforts constants pour maintenir la pureté de l'eau et soutenir la vie aquatique.



1. AERENWE
2. AFTANE
3. ALAMIE
4. ARIYA
5. AVANIL
6. BARUK-AZHIK
7. BINSADA
8. BOERUINE
9. CARIELE
10. DANIGAU
11. DHOESONE
12. DIEMED
13. DJAFRA
14. DRACHENWARD
15. ELINIE
16. ENDIER
17. FIVE PEAKS
18. GHAMOURA
19. GHOERE
20. GORGON'S CROWN
21. GRABENTOD
22. HALSKAPA
23. HOGUNMARK
24. ICEMARCH
25. ILIEN
26. KAL KALATHOR
27. KHOURANE
28. JANKAPING
29. KIERGARD
30. KOZLOVNYY
31. MARKAZOR
32. MASSENMARCH
33. MEDOERE
34. MESIRE
35. MHORIED
36. MOLOCHEV
37. MUDEN
38. MUR-KILAD
39. OSOERDE
40. RHEULGARD
41. RJUVIK
42. ROESONE
43. ROVNINODENSK
44. ROYAUME DE LA SORCIERE BLANCHE
45. STJORDVIK
46. SVINIK
47. TAEGHAS
48. TALINIE
49. TARVAN WASTE
50. THE BATTLE FENS
51. THURAZOR
52. TUARHIEVEL
53. THE DOMAIN OF THE SPHINX
54. YENINSKIY
55. ZIKALA
56. ZOLOSKAYA

BIRTHRIGHT

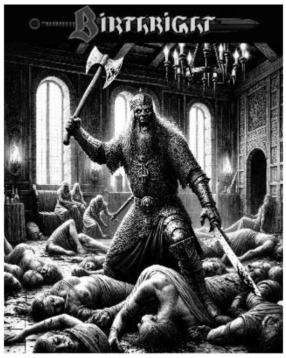
AERENWE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (C) 12
POINTS DE VIE : 510
EAU : 16 **TERRE** : 12
FEU : 10 **AIR** : 8
TRÉSOR : R, U, V, W, Y (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type II (Rangers de l'Erebannien) : 1d8+8
2 Infanteries Type III (Milice d'Aerenwe) : 1d10+12
2 Artilleries Type III (Archers d'Aerenwe) : 1d12+10
2 Cavaleries Type III (Cavalerie d'Aerenwe) : 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts divins, Attaque éclairée, Barbare justicier, Frénésie, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, Sos panthéon, Végétale, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Moyen (450,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 125 / 250,000 XP
BASTION : Calrie
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : bois, textiles
Exportations : Céréales, bétail
RELIGION/DIEU : Nesirie (religion d'État)

Le Royaume d'Aerenwe, situé sur la côte sud d'Anuire, est un domaine paisible et autarcique. Gouverné par la Reine Liliene Swordwraith, Aerenwe est connu pour ses vastes prairies et la majestueuse forêt de l'Erebannien. Les habitants d'Aerenwe sont loyaux et autosuffisants, vivant principalement de l'agriculture et de l'élevage. Les Aerenweans mènent une vie simple, se concentrant sur leurs récoltes et leur bétail. La société est marquée par une forte tradition de milice, où chaque homme de 15 à 50 ans doit servir. Cette pratique, rétablie par la Reine Liliene, assure que le royaume dispose d'une force défensive bien entraînée. Aerenwe entretient des relations diplomatiques amicales avec ses voisins, évitant les conflits autant que possible. Le respect mutuel pour la forêt de l'Erebannien garantit une trêve tacite avec les autres royaumes d'Anuire, empêchant toute incursion militaire dans cette région sacrée. L'économie d'Aerenwe repose principalement sur l'agriculture et l'élevage. Le royaume exporte des céréales et du bétail, principalement vers Roesone, via la guilde des commerçants de Spider River. Cette guilde, dirigée par Siele Ghoried, est la plus puissante d'Aerenwe et entretient des relations étroites avec la cour. Aerenwe est célèbre pour l'Erebannien, l'une des plus belles forêts de Cerilia. La forêt est protégée par des rangers et le Haut Mage Aelies, un demi-elfe puissant qui veille sur sa préservation. Les terres intérieures sont des prairies fertiles et bien cultivées, tandis que le nord-est est marécageux. Grâce à sa politique de neutralité et à sa forte milice, Aerenwe joue un rôle crucial en tant que gardien de l'Erebannien. Le royaume assure la paix et la stabilité dans la région, agissant comme un rempart contre les incursions et les perturbations extérieures. La capitale, Calrie, est le cœur administratif et militaire du royaume, avec le château de Caer Callin comme bastion défensif. Les habitants d'Aerenwe mènent une vie tranquille et régulière. Les fêtes religieuses et les célébrations agricoles rythment leur quotidien, avec des rites dédiés à Nesirie, la déesse de la mer et de l'autonomie. La Reine Liliene la grande pretresse qui est une figure respectée et aimée, et les Aerenweans sont prêts à défendre leur terre et leur régent jusqu'à la dernière goutte de sang.

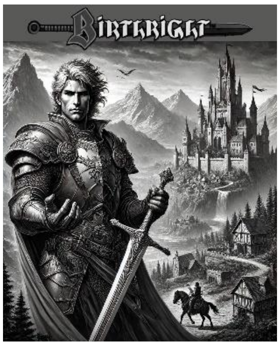
AFTANE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 14
POINTS DE VIE : 500
EAU : 8 **TERRE** : 14
FEU : 14 **AIR** : 6
TRÉSOR : S, U, V, X, Y (4)
Nbre D'ARMÉES : 8(1)
3 Infanteries Type II (Infanterie de la Garde Rouge) : 1d10+10
3 Artilleries Type II (Archers d'Aftane) : 1d10+10
1 Cavalerie Type II (Cavaliers d'Aftane) : 1d8+8
1 Unité Navale Type I (Flotte Royale d'Aftane) : 1d8+8
(1) Volante Type IV (Diables infernaux) 1d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 30%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, Capture de leader. Contre-attaque, Assauts magiques, Psionique, Impitoyable, Charge de cavalerie, Attaque de panique
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Résistances élémentaires, Régénérante, Vigoureuse, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Royaume Moyen (450,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 140 / 280,000 XP
BASTION : Aftane
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Épices, soieries, métaux précieux
Exportations : Pierres précieuses, tissus fins, dattes, chevaux
RELIGION/DIEU : Khirdai

Le Sultanat d'Aftane, situé dans les Plaines de Khinasi, est une confédération de trois cités-états (Aftane, Adaba, Shoufal) dirigée par les mystérieux Sultans Rouges, également connus sous le nom de Sept Sultans. Gouverné par une oligarchie absolutiste, Aftane est marqué par un régime sévère et autoritaire. Les Sultans Rouges, aussi appelés les Rois Rouges, exercent leur pouvoir avec une main de fer, maintenant l'ordre et la discipline au sein de leurs domaines. Les cités d'Aftane, Adaba et Shoufal sont des centres de commerce et de culture dans la région, bien que la vie dans ces cités soit rigoureusement contrôlée par la police secrète des gardes rouges. La capitale, Aftane, est une forteresse imposante dotée de remparts impressionnants et de défenses sophistiquées.
Le territoire environnant le sultanat est aride et inhospitalier, composé de savanes sèches et de déserts. Les raids provenant du Tarvan Waste représentent une menace constante, mais les armées d'Aftane sont bien entraînées et prêtes à défendre leur terre. Les citoyens se concentrent principalement dans les villes, où se trouvent les principales sources de pouvoir. L'économie d'Aftane repose largement sur le commerce des pierres précieuses, des tissus de haute qualité et des chevaux renommés pour leur endurance et leur vitesse. Le commerce est essentiel à la prospérité du sultanat, bien que les relations avec certains voisins soient tendues. Les Sultans Rouges sont des figures mystérieuses et redoutées, avec des rumeurs circulant sur leur utilisation de la magie et de l'alchimie pour maintenir leur emprise sur le pouvoir. La religion principale est centrée sur le culte de Khirdai, qui guide les pratiques et les traditions du peuple. L'armée d'Aftane est composée de plusieurs unités d'infanterie et de cavalerie, ainsi que d'une flotte navale puissante basée à Adaba. Les tactiques militaires incluent des embuscades et des manœuvres de guérilla, tirant parti de la connaissance approfondie du terrain désertique pour défendre le royaume contre les envahisseurs.

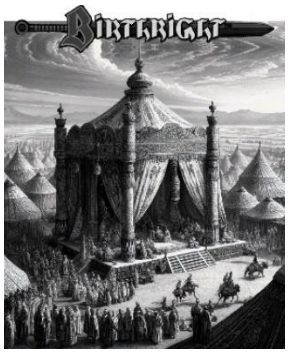
ALAMIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 11
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 520
EAU : 10 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR :** 12
TRÉSOR : R, T, U, W (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type I (Soldats d'Alamie) : 1d8+7
2 Artilleries Type II (Arbalétriers d'Alamie) : 1d8+7
2 Cavaleries Type III (Chevaliers d'Alamie) : 1d10+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Sanglante, Impitoyable, Frénésie, Contre-attaque, Embuscades
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Courageuse, Soins sur le terrain, Sos Panthéon, Armure Lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Grande Ville & Château (107,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 65 / 130,000 XP
BASTION : Lofron
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Épices, minerais, textiles
Exportations : Bois, produits agricoles, armures
RELIGION/DIEU : Haelyn, Cuiraécen, Sarimie

Alamie est un royaume stratégique situé au nord d'Anuire, gouverné par une noblesse militaire et axée sur la défense de ses frontières. C'est une terre de plaines fertiles et de collines boisées, où la discipline militaire et la tradition sont valorisées. Alamie valorise l'éducation militaire et la formation tactique. Les jeunes sont entraînés dans les arts de la guerre, la stratégie et la défense. Les académies militaires et les casernes d'Alamie sont réputées pour leur rigueur et leur efficacité, produisant des soldats et des officiers compétents. Alamie maintien des relations diplomatiques basées sur la force et la dissuasion. Les ambassadeurs d'Alamie sont souvent des vétérans militaires qui négocient avec fermeté et pragmatisme. Le royaume entretient des alliances stratégiques et des pactes de défense avec ses voisins, assurant la sécurité régionale. L'économie d'Alamie repose sur l'agriculture, la sylviculture et la production d'armures. Les marchés de Daulton et d'autres villes offrent une variété de produits, des denrées alimentaires aux équipements militaires. Les armures et les armes d'Alamie sont réputées pour leur qualité et leur durabilité, attirant des acheteurs de tout Cerilia. Les terres d'Alamie comprennent des plaines fertiles, des forêts denses et des collines stratégiques. La gestion des ressources naturelles est guidée par des principes de durabilité et d'efficacité. Les forêts fournissent du bois pour la construction et la fabrication d'armures, tandis que les terres agricoles produisent des récoltes abondantes. Grâce à ses fortifications solides et à ses armées disciplinées, Alamie joue un rôle clé dans la protection des frontières nord d'Anuire. Le royaume agit souvent comme un bastion contre les incursions ennemies, offrant refuge et soutien aux alliés. Daulton est le cœur militaire du royaume, un symbole de force et de résilience. Les habitants d'Alamie vivent une vie centrée sur la discipline et la tradition. Les fêtes militaires et les cérémonies patriotiques sont des événements majeurs, avec des parades, des tournois et des commémorations. Le Festival de la Victoire, célébrant les succès militaires d'Alamie, est l'occasion de démonstrations de force et de compétitions amicales.

ARIYA

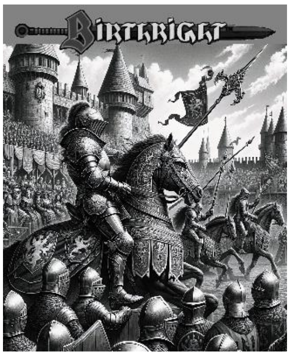


FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (P) 14
POINTS DE VIE : 450
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 13 **AIR** : 8
TRÉSOR : S, U, V, W (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
3 Infanteries Type II (Infanterie de la Garde Royale) : 1d8+8
2 Artilleries Type II (Archers d'Ariya) : 1d8+10
1 Cavalerie Type II (Cavaliers d'Ariya) : 1d10+8
1 Unité Navale Type I (Flotte Royale d'Ariya) : 1d10+5
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 30%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divins, Attaque éclairée, Impitoyable, Fanatique, Infiltration, Ennemi favori, Martiale
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Indétectable, Vivre de la terre, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Élevée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Petit Royaume (350,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 90 / 180,000 XP
BASTION : Ariya
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Épices, bétail, argent
Exportations : Huile d'olive, produits en argent, or
RELIGION/DIEU : Avani, Nesirie, Ruornil, Sera, Belinik, Erik

L'Amirat d'Ariya, situé dans les Plaines de Khinasi, est une cité-état ancienne et prospère sur les rives du Baïr el-Mehare. Gouverné par l'Amir Gerad ibn Farid el-Arrasi, Ariya est un royaume où la loi et la religion d'Avani dominent. L'Amir est un guerrier digne et un dirigeant sage, descendant de Rashid doune Arrasi. Il insiste sur la formalité dans toutes les affaires et considère Ariya comme le leader politique et moral de tous les Khinasi. Ariya se distingue par ses magnifiques villes blanchies à l a chaux et ses hautes flèches brillantes. Construite sur les ruines de Saria, la plus ancienne ville masetienne du monde, Ariya conserve les défenses et le réseau de rues de l'ancienne ville. La vie à Ariya est marquée par une grande dévotion religieuse et un respect strict des jours saints et des heures de culte. La population est formelle et respectueuse des traditions, suivant les enseignements d'Avani avec dévotion. La société est bien structurée, avec une forte distinction entre les classes sociales. L'économie d'Ariya repose sur le commerce de l'huile d'olive, des produits en argent et de l'or. Le port fortifié d'Adaba est essentiel pour la flotte du roi, permettant à Ariya de maintenir des routes commerciales vitales. Shoufal, une ville oasis, est un centre de commerce sur les routes caravanières au sud des collines Tarvanian. La ville est en proie à des troubles, son roi ayant aliéné la population au point de rébellion. L'armée d'Ariya est composée de plusieurs unités d'infanterie, d'archers et de cavalerie, ainsi que d'une flotte navale puissante basée à Adaba. Les tactiques militaires incluent des embuscades et des manœuvres de guérilla, utilisant la connaissance approfondie du terrain désertique pour défendre le royaume contre les envahisseurs.

BIRTHRIGHT

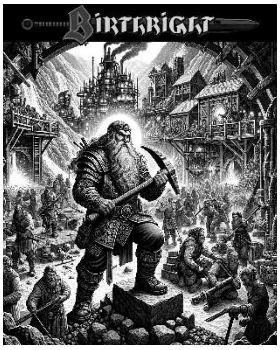
AVANIL



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (P) 18
POINTS DE VIE : 580
EAU : 12 **TERRE** : 15
FEU : 10 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, B, E, F, P (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type II (Soldats d'Avanil) 1d8+6
1 Infanterie Type III (Lanciers d'Avanil) : 1d10+9
1 Artillerie Type II (Arbalétriers d'Avanil) : 1d10+10
1 Cavalerie Type III (Chevaliers d'Avanil) : 1d12+10
1 Marine Type III (Navires de guerre) : 1d12+12
(1) Volante Type III (Dévas célestes) 1d20+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : charges de cavalerie, Assauts magiques, Martiale, Impitoyable, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Moral élevé, Résistances élémentaires, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée, Armure lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Grande Ville & Château (167,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 100 / 200,000 XP
BASTION : Château de Daulton
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Bétail, poisson, soieries, aliments exotiques
Exportations : Or, Chevaux, Gemmes, armes, vin, bière
RELIGION/DIEU : Haelyn, Cuiraécen, Nesirie, Sarimie

Le Royaume d'Avanil est un puissant et influent domaine du continent de Cerilia. Gouverné par la maison Avan (Le prince Darien Avan), Avanil est réputé pour sa force militaire et son économie prospère. La noblesse et l'honneur sont au cœur de la culture d'Avanil, avec un fort accent sur la chevalerie et le service au royaume. Avanil valorise l'éducation et la formation militaire. Les jeunes nobles sont formés dans les arts martiaux, la stratégie militaire et les sciences politiques. Les bibliothèques du royaume sont remplies de connaissances sur l'histoire, la magie et la philosophie. Les tournois sont fréquents, offrant des occasions pour les chevaliers de montrer leur bravoure et leur compétence. Avanil entretient des relations complexes avec ses voisins, souvent jouant un rôle de leader dans les alliances et les coalitions. Les ambassadeurs d'Avanil sont connus pour leur diplomatie habile et leur capacité à négocier des traités bénéfiques. Les relations commerciales sont florissantes, et les échanges avec d'autres royaumes apportent richesse et diversité au royaume. Le royaume prospère grâce à une agriculture florissante, un commerce actif et un artisanat de haute qualité. Les marchés de Daulton et des autres grandes villes offrent une variété de produits, des vins fins aux armes et armures de qualité. Les chevaux de guerre d'Avanil sont renommés dans tout Cerilia, et les forges produisent des armes et des armures qui sont très prisées. Les terres d'Avanil comprennent des plaines fertiles, des collines boisées et des rivières sinueuses. La gestion des terres est stricte, avec des lois visant à protéger les ressources naturelles et à assurer une agriculture durable. Les rivières et les lacs sont protégés, et des efforts constants sont faits pour maintenir la pureté de l'eau et soutenir la biodiversité. Grâce à sa position stratégique et à sa puissance militaire, Avanil joue un rôle clé dans la stabilisation de la région. Le royaume agit souvent comme médiateur dans les conflits, proposant des solutions pacifiques et favorisant la coopération entre les nations. Le Château de Daulton est un symbole de la force et de la résilience d'Avanil, servant de bastion contre les menaces extérieures. Les habitants d'Avanil mènent une vie active et engagée. Les fêtes et les célébrations sont des événements majeurs, avec des tournois, des banquets et des représentations théâtrales.

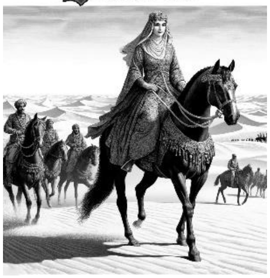
BARUK-AZHIK



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (C/G) 7/14
POINTS DE VIE : 650
EAU : 7 **TERRE** : 14
FEU : 14 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, E, F, S, T (3)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
2 Infanteries Type II (Gardes de Baruk-Azhik) : 1d8+8
1 Artillerie Type II (Arbalétriers de Baruk-Azhik) : 1d10+12
(1) Volante Type IV (Balrog Démon Type VI) 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 30%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Phalange, Assauts magiques, Attaque éclairée, Barbare justicier, Frénésie, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Défensives, Résistances élémentaires, Vivre de la terre, Armure lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 20%
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Forteresse / Conté (75,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 87,5 / 175,000 XP
BASTION: Stone's Rejoicing
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS:
Importations : Vêtements, charbon, fruits, chevaux, vin
Exportations : Grains, bétail, épices
RELIGION/DIEU : Moradin (Religion d'État)

Baruk-Azhik est un royaume nain situé dans les Marches de l'Est, connu pour ses vastes réseaux de forteresses souterraines et sa population industrieuse. Gouverné par l'Overthane Grimm Graybeard, ce royaume se distingue par sa dévotion à Moradin, le dieu nain de la forge et de la création. Le gouvernement de Baruk-Azhik est une constitution mixte où l'Overthane partage le pouvoir avec les clans et les temples, créant un équilibre entre tradition et innovation. Les nains de Baruk-Azhik sont des artisans, des mineurs et des guerriers dévoués. Leur société est fortement structurée autour des clans, chacun ayant des spécialités et des responsabilités distinctes. Les clans comme les Rockhammer et les Earthkore se concentrent sur l'extraction minière et la maçonnerie, tandis que les Oresmith et les Ironskin sont des forgerons et des armuriers de renommée. La religion joue un rôle central dans la vie des nains, avec le culte de Moradin influençant fortement les décisions politiques et sociales. Les prêtres de Moradin sont respectés pour leur sagesse et leur connaissance des traditions ancestrales. Le gouvernement de Baruk-Azhik est une monarchie constitutionnelle où l'Overthane consulte les clans, les thanes et les temples pour prendre des décisions. Cette structure assure que toutes les voix sont entendues et que les décisions sont prises avec prudence et sagesse. Les thanes, chefs des provinces, jouent un rôle crucial dans le maintien de l'ordre et de la tradition. Baruk-Azhik est un royaume fortifié et prospère, où les nains vivent en harmonie avec leurs traditions ancestrales, tout en s'adaptant aux défis modernes. Grâce à leur leadership sage et à leur esprit communautaire, les nains de Baruk-Azhik continuent de prospérer et de défendre leur terre avec fierté et détermination.

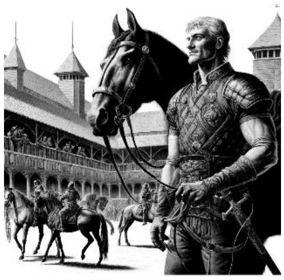
BINSADA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 350
EAU : 6 **TERRE** : 14
FEU : 15 **AIR :** 7
TRÉSOR : A, F, G, H, P (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
3 Cavaleries Type I (Cavalerie légère de Binsada) : 1d6+4
2 Cavaleries Type I (Cavalerie moyenne de Binsada) : 1d8+5
2 Cavaleries Type III (Cavalerie de Binsada) : 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla, embuscades Charge de cavalerie, Assauts divins, Barbare justicier, Frénésie, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Vivre de la terre, Courageuse, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Petit Royaume (320,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 75 / 150,000 XP
BASTION : Ber Dairas
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Riz, choux, vin
Exportations : Chevaux, bétail, chèvres, moutons, peaux de mouton, fromage
RELIGION/DIEU : Laerme, Saraswati, Avani, Ruornil, Khirdai, Masela, Erik.

Le Sultanat de Binsada, situé dans les États des Plaines de Khinasi, est un royaume marqué par une culture à la fois nomade et sédentaire. Gouverné par la Sultane Banira el-Reshid, Binsada est un royaume où les clans nomades et les peuples civilisés coexistent, chacun apportant sa propre richesse culturelle et économique. Binsada est un pays divisé entre les tribus nomades et les peuples sédentaires. La Sultane elle-même voyage souvent à travers ses terres sous la tente rouge de Binsada, symbole de sa présence parmi son peuple. Les Binsadans, bien que considérés comme des barbares par leurs voisins Khinasi, partagent les mêmes valeurs de fidélité à la famille, de piété, de courtoisie et de récit d'histoires. Contrairement aux autres Khinasi, les Binsadans accordent une grande importance à l'équitation et à la conduite de chameaux, des compétences essentielles pour une culture nomade.
Le gouvernement de Binsada peut être décrit comme une oligarchie lâche, avec onze clans principaux dirigés par des mères de clan qui font les lois et rendent la justice. En apparence, le royaume est une monarchie avec la Sultane comme figure centrale de l'autorité. Cependant, les tribus nomades vivent souvent en marge de la loi, guidées par les besoins du climat et des troupeaux. L'économie de Binsada repose sur l'élevage de chevaux, de bétail, de chèvres et de moutons. Les produits dérivés comme les peaux de mouton et le fromage sont des exportations importantes. Les échanges commerciaux avec les provinces voisines, notamment pour importer du riz, des choux et du vin, complètent l'économie locale. La justice à Binsada est plus équitable qu'autrefois, bien que le principe du "œil pour œil, dent pour dent" soit toujours en vigueur. Les clans prospèrent dans chaque province de Binsada, où les mères de clan s'occupent des devoirs quotidiens de gouvernance, lèvent des taxes, administrent les lois de la Sultane et résolvent les conflits. Les six clans les plus puissants doivent fournir une unité de cavalerie pour la défense commune du royaume. Le loisir préféré des Binsadans est le vol de cerfs-volants, utilisé non seulement pour le divertissement mais aussi comme système de communication. Les Binsadans ont développé une variété de cerfs-volants pour envoyer des messages rapidement sur de grandes distances, symbolisant des signaux spécifiques comme l'approche de la Sultane ou un danger imminent.

BOERUINE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 14
POINTS DE VIE : 560
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 8 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, D, E, G, P (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type III (Gardes de Boeruine) : 1d12+8
2 Artilleries Type II (Arbalétriers de Boeruine) : 1d8+8
2 Cavaleries Type III (Chevaliers de Boeruine) : 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de siège, embuscades, Assauts magiques, Martiale, Contre-attaque, Impitoyable, Sanglante
DÉFENSES SPÉCIALES : Moral élevé, Barrières magiques, Résistances élémentaires, Vigoureuse, Courageuse, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Très Grand domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 90 / 180,000 XP
BASTION: Sea Harrow
EXPORTATION/IMPORTATION:
Importations : Épices, textiles, métaux rares
Exportations : Chevaux, bois, charbon, argent, minerai de fer
RELIGION/DIEU : Haelyn, Cuiraécen, Nesirie, Sarimie, Avani, Eloéle.

Le Royaume de Boeruine est un puissant domaine situé dans le nord-ouest d'Anuire. Connu pour ses montagnes escarpées et ses vallées fertiles, Boeruine est un royaume de guerriers et de diplomates, gouverné par la maison Boeruine. La loyauté et l'honneur sont au cœur de la culture de Boeruine, avec un accent particulier sur la défense de la patrie et la protection de ses citoyens. Boeruine valorise l'éducation et la formation militaire. Les jeunes nobles sont formés aux arts martiaux, à la stratégie militaire et à la diplomatie. Les bibliothèques du royaume contiennent des manuscrits sur l'histoire, la magie et les sciences politiques. Les tournois sont fréquents, offrant des occasions pour les chevaliers de démontrer leur bravoure et leurs compétences. Boeruine entretient des relations diplomatiques complexes avec ses voisins, souvent rivalisant avec Avanil pour l'influence politique dans la région. Les ambassadeurs de Boeruine sont connus pour leur habileté diplomatique et leur capacité à négocier des traités avantageux. Les relations commerciales sont florissantes, apportant richesse et diversité au royaume. Le royaume prospère grâce à une agriculture florissante, un commerce actif et un artisanat de haute qualité. Les marchés de Boeruine et des autres grandes villes offrent une variété de produits, des vins fins aux armes et armures de qualité. Les chevaux de guerre de Boeruine sont renommés dans tout Cerilia, et les forges produisent des armes et des armures très prisées. Les terres de Boeruine comprennent des montagnes escarpées, des collines boisées et des rivières sinueuses. La gestion des terres est stricte, avec des lois visant à protéger les ressources naturelles et à assurer une agriculture durable. Les rivières et les lacs sont protégés, et des efforts constants sont faits pour maintenir la pureté de l'eau et soutenir la biodiversité. Grâce à sa position stratégique et à sa puissance militaire, Boeruine joue un rôle clé dans la stabilisation de la région. Le royaume agit souvent comme médiateur dans les conflits, proposant des solutions pacifiques et favorisant la coopération entre les nations. Le Fort Boeruine est un symbole de la force et de la résilience du royaume, servant de bastion contre les menaces extérieures.

CARIELE



FRÉQUENCE : Peu Commun
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 16
POINTS DE VIE : 495
EAU : 10 **TERRE** : 12
FEU : 13 **AIR** : 14
TRÉSOR : B, F, G, P, Q (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
3 Infanteries Type I (Scouts de Cariele) : 1d8+8
1 Infanterie Type II (Gardes du Stonecrown Coster) 1d10+7
1 Infanterie Type III (Druides Gardiens) 1d12+10
1 Infanterie Type III (Mercenaires de la Couronne) : 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts magiques, Attaque éclairée, Impitoyable, Tireur d'élite, Infiltration
DÉFENSES SPÉCIALES : Sos Nature, Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Vivre de la terre, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Très Grand domaine (295,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX/ 85 / 190,000 XP
BASTION : Caerlinien
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Vêtements, céréales, fruits, chevaux, vin
Exportations : Bois, métaux, produits artisanaux
RELIGION/DIEU : Église réformée du Nord de Sarimie (religion d'État) Haelyn, Nesirie, Avani, Laerme, Eloéle

Le Comté de Cariele, situé dans les Marches du Nord d'Anuire, est un royaume aux vastes ressources naturelles, principalement exploitées pour le bois et les métaux. Gouverné par le Comte Entier Gladanil, Cariele est en réalité sous la domination de la maîtresse de guilde Mheallie Bireon, qui contrôle la majeure partie de l'économie et des forces du royaume. Les habitants de Cariele sont connus pour leur pragmatisme et leur résilience, endurcis par les vents du nord et les travaux forestiers. La société est dominée par la guilde et la religion de Sarimie, axées sur la richesse et la prospérité. L'influence de Mheallie Bireon est omniprésente, et les nobles qui osent la défier sont rapidement discrédités ou éliminés.
Cariele maintien des relations tendues avec ses voisins, notamment Tuarhievel, en raison de l'exploitation agressive des forêts. Les affaires diplomatiques sont souvent gérées par Mheallie Bireon, qui privilégie les intérêts commerciaux avant tout. La noblesse locale, faible et largement corrompue, ne joue qu'un rôle secondaire. L'économie de Cariele repose sur l'exploitation intensive de ses ressources forestières et minières. Le commerce du bois et des métaux est florissant, malgré les tensions avec les elfes de Tuarhievel. Les guildes, dirigées par Mheallie Bireon, dominent le paysage économique, assurant la prospérité à court terme mais au prix de la déforestation et de l'épuisement des ressources naturelles.
Cariele est une terre autrefois riche en forêts, désormais partiellement dénudée par l'exploitation abusive du bois. Les provinces de Mhelliviene, Mountainsedge, et Riverford sont particulièrement touchées. Malgré cela, des efforts de replantation d'arbres à croissance rapide sont en cours pour tenter de compenser les pertes. Grâce à sa position au nord des montagnes Stonecrown et à ses ressources naturelles, Cariele joue un rôle clé dans le commerce et la production de matériaux bruts pour Anuire. La capitale, Caerlinien, est fortifiée par le château de Cariele, servant de bastion contre les menaces extérieures et de centre administratif pour le comté. Les principales ressources de Cariele sont le bois et les métaux, utilisés pour produire des biens artisanaux et des matériaux de construction. La guilde de Mheallie Bireon contrôle la majeure partie de la production et du commerce, assurant ainsi la domination économique de Cariele dans la région.

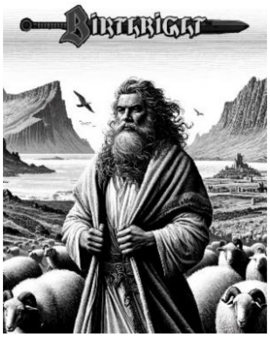
DANIGAU



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (M/G) 12/9
POINTS DE VIE : 620
EAU : 14 **TERRE** : 17
FEU : 12 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, B, D, F, G (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
2 Infanteries Type I (Infanterie de Danigau) : 1d6+4
1 Infanterie Type III (Garde Élite de Danigau) : 1d10+5
1 Artillerie Type I (Artillerie de Danigau) : 1d6+5
2 Cavalerie Type II (Chevaliers de Danigau) : 1d8+5
2 Marines Type I (Cog de Danigau) : 1d8+6
1 Marine Type III (Caravel de Danigau) : 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts magiques, Sanglante, Barbare justicier, Impitoyable, Attaque éclairée
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Résistances élémentaires, Courageuse, Vivre de la terre, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Grand Royaume (555 000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 90 / 180,000 XP
BASTION : Château de Blackgate
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Vêtements, céréales, fruits, vin
Exportations : Cuivre, fer, gemmes, or, produits finis
RELIGION/DIEU : Sera (religion d'État), Kriesha

Le Comté de Danigau est un royaume montagneux riche en fer, charbon et pierres précieuses. Dirigé par la famille Danig depuis des siècles, ce royaume est célèbre pour sa résistance face aux gobelins d'Urga-Zai et aux raids des Rjurik et des Vos. Le régent de Danigau doit être à la fois un puissant guerrier et un maître de la magie des montagnes pour renforcer et défendre le domaine. Danigau reflète parfaitement ce que les Brechts auraient été sans l'influence anuirienne : un royaume avec une forte noblesse et une classe moyenne en croissance, habité par une population fidèle et fière. La vie y est dure, mais les habitants préfèrent cette existence rigoureuse à la vie plus douce du sud des Brechts. Les traditions ancestrales sont profondément ancrées, et le respect des ancêtres ainsi que la vénération des héros passés jouent un rôle central dans la culture locale. Les artisans de Danigau sont renommés pour leur travail du métal, produisant des armes et des outils de haute qualité. Les bijoutiers créent des pièces exquises avec les gemmes extraites des montagnes, et les artistes locaux se spécialisent dans les sculptures en pierre, souvent commandées par la noblesse. Ces produits artisanaux sont non seulement utilisés localement mais aussi exportés vers d'autres régions, faisant la renommée de Danigau au-delà de ses frontières. Le comté est actuellement dirigé par le Pfalzgraf Erik Danig, assisté par ses conseillers et lieutenants. La structure féodale du gouvernement permet une administration efficace, avec des barons et des seigneurs locaux gérant les provinces sous l'autorité du Pfalzgraf. Les taxes perçues financent l'armée, les fortifications et les projets publics. Erik Danig est connu pour sa sagesse et son habileté à maintenir l'équilibre entre les différentes factions nobles de son royaume, tout en repoussant les menaces extérieures. Danigau est principalement composé de montagnes et de collines, avec seulement deux provinces ayant des terres relativement plates. La plupart de la population vit de la pêche et de l'agriculture de subsistance. Les montagnes abritent des mines riches en métaux précieux, et les côtes fournissent une abondance de poissons. Les villages de pêcheurs le long des côtes et les petites fermes à l'intérieur des terres témoignent de l'autosuffisance des habitants. Les montagnes de Danigau ne sont pas seulement des ressources économiques, mais aussi des lieux de mystère et de légendes. On dit que certaines montagnes abritent des trésors cachés.

DHOESONE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (V) 10
POINTS DE VIE : 510
EAU : 10 **TERRE** : 16
FEU : 9 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, C, D, G, H (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type I (Infanterie de Dhoesone) : 1d6+8
3 Artilleries Type II (Archers de Dhoesone) : 1d10+6
2 Cavaleries Elfes Type II (Cavalerie de Dhoesone) : 1d8+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts magiques, Attaque éclairée, Frénésie, Contre-attaque, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Tactique de Guérilla, Vigoureuse, Résistances élémentaires, Courageuse, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 75 / 150,000 XP
BASTION : Sonnelind
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Grains, bétail, produits en cuir, fer, armes
Exportations : Produits en bois, bois de construction, peaux d'animaux
RELIGION/DIEU : Haelyn, Aeric, Sarimie

Dhoesone, situé dans les Marches du Nord, est un royaume en perpétuelle lutte pour maintenir son unité face à des forces de décomposition internes et externes. Dirigé par la baronne Fhiele Dhoesone, ce royaume est marqué par une coexistence précaire entre les cultures Anuireanes et Rjurik, ainsi que par des tensions entre les humains, les elfes et les gobelins.
Le peuple de Dhoesone est diversifié, vivant dans des environnements variés allant des landes balayées par le vent aux forêts de bouleaux et de chênes, en passant par la côte et les contreforts des Montagnes Silverhead. Les habitants des landes sont principalement des bergers d'origine Rjurik, tandis que ceux de la côte vivent de la pêche et du commerce, mélangeant cultures Anuireane et Rjurik. Les forêts, en revanche, sont le théâtre de conflits intenses impliquant des guildes, des gobelins et des elfes. Dhoesone est un vaste royaume de landes, collines et forêts. Peu peuplé, il conserve une atmosphère sauvage loin de la civilisation d'Anuire. La rivière Northbryn forme la frontière occidentale du royaume, fournissant de la nourriture et des ressources en eau. La majorité des céréales sont cultivées dans les plaines inondables de la rivière, tandis que les collines du nord sont riches en minerais. Les provinces orientales sont fortement boisées, avec une frontière floue avec Tuarheviel, souvent contestée. Dhoesone connaît des étés courts et des hivers longs. La pluie et le brouillard sont fréquents, tout comme les tempêtes de neige en hiver. Les habitants ne voyagent que lorsque cela est absolument nécessaire. Les tempêtes appelées "souffles de Karesha" sont particulièrement redoutées, balayant soudainement la région avec des blizzards intenses. Dhoesone a une histoire marquée par la lutte pour l'indépendance et la coexistence entre les différentes cultures et races. La baronne Fhiele Dhoesone, une demi-elfe, a pris le trône en cherchant à unifier le royaume malgré les nombreuses divisions internes et les menaces extérieures. Le gouvernement de Dhoesone est précaire, nécessitant une diplomatie habile pour persuader les différentes factions de s'unir. La baronne Fhiele doit équilibrer les intérêts des Anuireans, des Rjurik, des elfes et des gobelins tout en maintenant l'ordre et la stabilité. Les forces militaires de Dhoesone comprennent des archers elfes, une cavalerie elfique et une infanterie gobeline, chacune jouant un rôle crucial dans la défense du royaume. La quête des reliques : Des trésors anciens et des artefacts magiques seraient cachés.

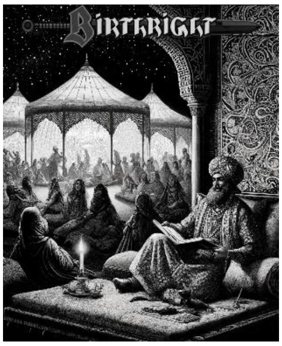
DIEMED



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (P) 10
POINTS DE VIE : 540
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 12 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, F, G, H, P (4)
Nbre D'ARMÉES : 8(1)
2 Infanteries Type III (Lanciers de Diemed) : 1d10+8
2 Artilleries Type II (Arbalétriers de Diemed) : 1d8+6
2 Cavaleries Type III (Chevaliers de Diemed) : 1d12+10
1 Unité volantes Type II (Aigles de guerre) : 1d10+8
1 Unité navale Type III (Navires fluviaux) : 1d12+12
(1) Volante Type III (Anges dévas celestes) 1d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divins, Martiale, Impitoyable, Contre-attaque, Charge de cavalerie
DÉFENSES SPÉCIALES : Moral élevé, Barrières magiques, Soins sur le terrain, Vigoureuse, Dévotion concentrée, Défensives
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (375,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 135 / 270,000 XP
BASTION : Aerele
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Vêtements, charbon, fruits, chevaux et vin
Exportations : Vin, céréales, bétail, fer et cuivre
RELIGION/DIEU : Haelyn, Ruornil, Nesirie

Le Royaume de Diemed est un domaine riche et fertile situé dans le sud d'Anuire. Gouverné par la maison Diem, Diemed est un royaume de traditions et de discipline, où l'honneur et la foi jouent des rôles centraux. Le royaume est réputé pour ses terres agricoles prospères et ses communautés pieuses.
Diemed met un fort accent sur l'éducation et la foi. Les jeunes nobles sont formés aux arts martiaux, à la stratégie militaire, et aux sciences religieuses. Les monastères et les académies religieuses du royaume sont réputés pour leur enseignement rigoureux et leur dévotion à Haelyn. Les fêtes religieuses et les pèlerinages sont des aspects importants de la vie quotidienne.
Diemed entretient des relations diplomatiques avec ses voisins, souvent jouant un rôle de stabilisateur dans les alliances régionales. Les ambassadeurs de Diemed sont connus pour leur piété et leur sens de la justice. Les relations commerciales sont solides, avec des échanges fréquents de produits agricoles et artisanaux. Le royaume prospère grâce à une agriculture florissante, un commerce actif et un artisanat de haute qualité. Les marchés de Diemed et des autres grandes villes offrent une variété de produits, des vins fins aux produits artisanaux. Les artisans de Diemed sont réputés pour leurs céramiques et leurs textiles. Les terres de Diemed comprennent des plaines fertiles, des collines douces et des rivières sinueuses. La gestion des terres est stricte, avec des lois visant à protéger les ressources naturelles et à assurer une agriculture durable. Les rivières et les lacs sont protégés, et des efforts constants sont faits pour maintenir la pureté de l'eau. Les habitants de Diemed mènent une vie pieuse et disciplinée. Les fêtes religieuses et les célébrations sont des événements majeurs, avec des processions, des services religieux et des banquets. Le Festival de la Moisson, célébrant l'abondance des récoltes, est l'occasion de festivités et de remerciements.

DJAFRA



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (Devin) 12
POINTS DE VIE : 350
EAU : 12 **TERRE** : 15
FEU : 15 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, B, F, G, H (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
3 Cavaleries Type I (Cavalerie légère de Djafra) : 1d6+4
3 Infanteries Type I (Infanterie de Djafra) : 1d6+6
1 Infanterie Type II (Gardes de Djafra) 1d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de guérilla, embuscades, Assauts magiques, Psionique, Impitoyable, Frénésie, Infiltration
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Vivre de la terre
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Petit Royaume (310,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 63 /125,000 XP
BASTION : Djafra
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Riz, choux, vin
Exportations : Chevaux, bétail, chèvres, moutons, peaux de mouton, fromage
RELIGION/DIEU : Sera, Avani, Sarma, Nesirie, Ruornil, Sarimie, Haelyn.

Le Sultanat de Djafra, situé dans les États des Plaines de Khinasi, était autrefois une puissance majeure de la région, rivalisant avec Khourane et Djira. Cependant, la montée en puissance des guildes, qui cherchent à tirer profit de chaque aspect de la vie des Djafrans, a détourné la loi de la justice et de l'ordre, entraînant le déclin de l'État. Le sultan actuel, Beshíd el-Djafara, est un hédoniste qui se complaît dans la débauche plutôt que d'agir comme un régent actif pour défendre et faire avancer son royaume. Les lois à Djafra sont gérées par les guildes et servent leurs intérêts. Les lois sur la propriété et le commerce sont bien gérés et sophistiqués, tandis que l'ordre et la justice sont des valeurs moins importantes dans le système juridique de Djafra. Les personnes possédant des biens, des boutiques et une appartenance à une guilde sont bien représentées dans les tribunaux, tandis que celles qui n'ont pas accès à l'argent, qui ne sont pas membres d'une guilde ou qui tentent de résoudre des affaires en dehors du commerce trouvent la loi frustrante et insatisfaisante. La religion dominante à Djafra est l'Aube Ardente d'Avani, qui n'est pas très bien accueillie par les guildes. La position de l'Aube Ardente repose sur le respect traditionnel du peuple khinasi pour les enseignements d'Avani et sur les efforts considérables de ses prêtres. Le Temple de Sarma de Nurida est également important, mais son influence est limitée à la ville de Djafra et aux guildes à travers le royaume. La capitale et le centre névralgique du sultanat, Djafra est une ville portuaire importante avec une histoire riche et une économie florissante malgré la corruption rampante des guildes. Le Sultanat de Djafra est une terre contrastée entre les villes riches en commerce et les vastes régions rurales où la vie est plus traditionnelle et liée à l'agriculture et au pastoralisme. Le climat est chaud et sec, avec des zones côtières qui bénéficient de la brise marine et des terres intérieures marquées par des températures élevées.
Djafra était autrefois un puissant État, rivalisant avec Khourane et Djira. Cependant, l'influence croissante des guildes et la mauvaise gestion du sultan actuel ont conduit à un déclin significatif de sa puissance et de son influence. Les querelles internes et la corruption ont affaibli le royaume, rendant difficile toute forme de rétablissement sans des réformes profondes et significatives.

DRACHENWARD



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G/M) 12/8
POINTS DE VIE : 500
EAU : 15 **TERRE** : 16
FEU : 12 **AIR** : 14
TRÉSOR : A, D, F, H, Q (3)
Nbre D'ARMÉES : 5 (1)
1 infanterie Type I (Mor's Head Hunters) : 1d6+6
1 Infanterie Type II Mercenaire (Mor's Head Hunters) : 1d6+6
1 Infanterie Type III (Drachen's Champions) : 1d6+11
1 Marine Type II Roundship (Navire) 1d6+8
(1) Volante Type IV (Dragons de Drachenward) 1d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 30%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts magiques, Charge de cavalerie, Martiale, Contre-attaque, Impitoyable
DÉFENSES SPÉCIALES : Résistance, Barrières magiques, Soins sur le terrain, Vigoureuse, Courageuse, Défensives
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Grande Ville & Château (135.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 67,5 / 135,000 XP
BASTION : Drauch
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Biens artisanaux, tissus, teintures
Exportations : Poissons, mercenaires
RELIGION/DIEU : Kirche (Religion d'État) Mor Drachen, Gelda Fresmund, La Sorcière, Danigau, Jarl de Hjorig, Grabentod.

Drachenward est un vaste royaume principalement inhabité. Ses provinces septentrionales et orientales sont recouvertes par le glacier Klessberg, où l'hiver semble éternel. Bien qu'aucune montagne ne protège cette région des vents du nord, les habitants de Drachenward ont appris à survivre dans ces conditions hostiles. Drachenward ne possède plus de villes. Les provinces de Drauch, Buchen, Jarstoldt, et Kearn pourraient probablement soutenir de petites villes, mais l'histoire a montré que cela est impraticable. La population se disperse en grandes communautés ou fermes partagées, facilitant la chasse et la recherche de nourriture en hiver. Les habitants de Drachenward se considèrent comme des survivants du grand nord et sont farouchement loyaux envers leurs dirigeants et leur patrie.
Drachenward englobe les régions nordiques et orientales des montagnes de Drachenaur. La seule province bénéficiant d'une protection contre le climat rigoureux du nord est Drauch, souvent ciblée par les skirmishers de Grabentod et les manipulations de La Sorcière. Les vastes forêts de pins de l'intérieur restent enneigées tout au long de l'année, et le Klessberg empêche toute possibilité de pêche ou d'agriculture. Drachenward est gouverné par un noble déterminé à voir son royaume se relever. Les domaines religieux de Drachenward, Drachenhauchen, ont été transférés à sa cousine, Gelda Fresmund. Drachenward bénéficie d'un allié émotionnel en Danigau, bien que ce dernier ne puisse fournir qu'une aide limitée en raison de ses propres problèmes. Bien que Grabentod n'ait jamais déclaré officiellement la guerre à Drachenward, les deux royaumes sont en conflit depuis que La Sorcière a pris le pouvoir à Kordan. Les gnolls des Fells redoutent les armées de Drachenward. Mor Drachen, le dirigeant de Drachenward, ne fait pas confiance au Jarl de Hjorig. L'emblème de dragon rampant sur les armoiries des nobles n'est pas là par hasard : on croit que quatre des rares dragons (1) de Cerilia résident dans les montagnes de Drachenaur ou dans le Klessberg. Drachenward pourrait abriter le seul dragon capable de lancer des sorts de domaine.
Une attaque totale sur Drachenward, même une simple escarmouche au mauvais endroit, pourrait réveiller l'un de ces monstres endormis. Tous en Cerilia connaissent les récits des ravages qu'un dragon enragé peut causer à une armée, malgré toute protection magique ou pouvoir mortel.

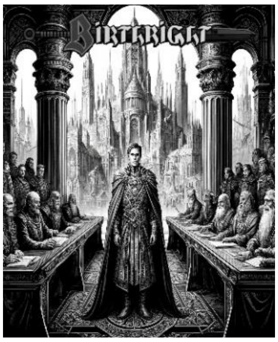
ELINIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (P) 12
POINTS DE VIE : 500
EAU : 10 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR :** 14
TRÉSOR : A, C, F, G, Q (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type I (Soldats d'Elinie) : 1d8+4
1 Type II (Garde d'Elinie) : 1d10+8
2 Artilleries Type I (Archers d'Elinie) : 1d8+6
2 Cavaleries Type II (Chevaliers d'Elinie) : 1d10+10
1 Unité navale Type II (Navires fluviaux) : 1d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Ennemi Favori, Assauts divins, Frénésie, Attaque éclairée, Impitoyable, Fanatique, Éternelle
DÉFENSES SPÉCIALES : Sos Panthéon, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Royaume Moyen (450,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 95 / 190,000 XP
BASTION : Ansien
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Chevaux, bétail
Exportations : Céréales, produits artisanaux
RELIGION/DIEU : Avani (religion d'État), Haelyn

Le Royaume d'Elinie est situé dans les Heartlands d'Anuire, mais il partage beaucoup de caractéristiques culturelles avec les Eastern Marches. Gouverné par le Patriarche Assan ibn Daouta, Elinie est un royaume prospère malgré ses frontières avec trois domaines hostiles, dont un contrôlé par le Gorgon.
Les habitants d'Elinie sont résolus et indomptables, caractérisés par un esprit combatif et une grande loyauté envers leur régent. Bien que le Patriarche Assan ibn Daouta suive la déesse Avani, alors que la majorité des Anuireans vénèrent Haelyn, il a apporté prospérité et stabilité à son royaume, gagnant ainsi la fidélité de son peuple. Elinie maintien des relations tendues mais résolues avec ses voisins. La loyauté de ses citoyens et la force militaire bien organisée permettent à Elinie de rester un bastion de stabilité malgré les menaces extérieures. Le Patriarche Assan ibn Daouta préfère une approche non interventionniste, encourageant ses sujets à suivre leurs propres chemins tout en fournissant des conseils avisés. L'économie d'Elinie repose principalement sur l'agriculture et l'élevage. Le royaume exporte des céréales et des produits artisanaux, tout en important des chevaux et du bétail. La guilde Points East Trading, dirigée par Elamien Lamier, joue un rôle crucial dans le commerce du royaume.
Elinie est caractérisé par des prairies verdoyantes, des collines parsemées de forteresses elfiques anciennes et des marécages à l'est. La forêt de Sielwode au nord est habitée par des elfes imprévisibles, tandis que le marécage de Hope's Demise abrite des monstres redoutables et des criminels en fuite.
Les principales ressources d'Elinie sont ses terres agricoles et son élevage. Les produits agricoles, tels que les céréales et le bétail, sont les principales exportations. Les artisans locaux produisent également des biens de haute qualité, renforçant l'économie locale.

ENDIER



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (V) 10
POINTS DE VIE : 420
EAU : 10 **TERRE** : 8
FEU : 7 **AIR** : 8
TRÉSOR : A, E, F, P, Q (3)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type I (Infanterie d'Endier) : 1d6+3
1 Cavalerie Type I (Cavalerie d'Endier) : 1d8+4
1 Artillerie Type I (Archers d'Endier) : 1d6+4
(1) Infanterie Type III (Mercenaire d'élite) 1d12+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guérilla, Assauts magiques, Infiltration, Impitoyable, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Réseau d'espionnage, Indétectable, Soins sur le terrain, Vigoureuse, Régénérante, Terrain difficile
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Forteresse / Conté (72,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 35 / 70,000 XP
BASTION : Ville Libre d'Endier
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Céréales, bétail, articles en cuir, fer, armes
Exportations : Produits finis, mercenaires
RELIGION/DIEU : Haelyn, Sarimie

Endier, un petit royaume niché sur la côte sud d'Anuire, est une enclave de prospérité économique et de machinations politiques, dirigé d'une main de fer par le Guilder Kalien. Située sur les rives du fleuve Maesil, la Ville Libre d'Endier est le centre névralgique de ce royaume. Sous le règne de Kalien, Endier est devenu synonyme de commerce et de richesse. Les habitants d'Endier sont principalement attirés par les opportunités économiques et les promesses de prospérité. La ville regorge de commerçants, d'artisans, de mercenaires, et de fermiers qui espèrent tous tirer profit de l'économie florissante. Le Guilder Kalien, bien que dictatorial, a su maintenir la loyauté de son peuple grâce à des fêtes régulières célébrant la prospérité.
Endier est régi par une dictature syndicale où les affaires et le commerce dominent. La noblesse traditionnelle a été brisée par Kalien lors de son ascension au pouvoir, laissant place à une aristocratie de marchands et d'hommes d'affaires. Les lois du royaume sont appliquées uniformément, sans distinction de rang social, et chaque entreprise doit appartenir à la Heartlands Outfitters, la guilde de Kalien. Endier est composé principalement de plaines et de collines, avec des terres agricoles fertiles et des anciens champs de bataille. La ville d'Endier elle-même est un centre commercial stratégique, bénéficiant de son emplacement au confluent des fleuves Maesil et Tuor. Endier est administré par un conseil endierian composé de trois sous-conseils : le Conseil des Nobles, le Conseil des Marchands, et le Conseil des Villes. Guilder Kalien a réussi à abolir le pouvoir des nobles, centralisant ainsi l'autorité sous son contrôle. La Heartlands Outfitters, la guilde personnelle de Kalien, joue un rôle crucial dans l'économie du royaume et assure la loyauté des marchands. Endier, malgré sa petite taille, est un acteur majeur sur la scène politique et économique d'Anuire, grâce à la ruse et à la détermination de son dirigeant, Guilder Kalien. Le royaume est un centre de commerce prospère, un nid d'intrigues politiques, et un bastion de richesse dans un monde en perpétuelle lutte pour le pouvoir.

FIVE PEAKS



FRÉQUENCE: Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (Chaman) 10
POINTS DE VIE : 600
EAU : 7 **TERRE** : 14
FEU : 12 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, C, D, G, H (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type I (Kobolds des Cinq Pics) : 1d4+6
1 infanterie Type I (Gobelins des Cinq Pics) : 1d6+6
1 Infanterie Type I (Orogs des Cinq Pics) : 1d6+8
1 Infanterie Type II (Brigands des Cinq Pics) : 1d8+8
1 Cavalerie Type II (Cavaliers Hobgobelins Archers) 1d8+8
(1) Volante de Type II (Démons des pics) : 1d12+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guerilla, Sanglante, Barbare justicier, Attaque éclairée, Frénésie, Horde Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Stupide, Résistances élémentaires, Vivre de la terre, Soins sur le terrain, Régénérante, Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Grande Ville et Chateau (150,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 75 / 150,000 XP
BASTION : Tour de l'Eyeless One
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, provisions
Exportations : Minéraux, esclaves
RELIGION/DIEU : Vos des Cinq Pics, Cuiraécen

Le royaume des Five Peaks, situé dans les Marches du Nord d'Anuire, est connu pour son terrain accidenté et ses cinq montagnes imposantes. Ce royaume est le foyer d'une variété de créatures, notamment des gobelins, des orogs et des brigands humains. Contrairement aux autres royaumes, The Five Peaks est marqué par l'anarchie, sans aucun régent provincial unique. La société des Five Peaks est principalement composée de bandes de brigands, de tribus gobelines et de clans d'orogs. Chacun de ces groupes fonctionne de manière autonome, suivant ses propres lois et hiérarchies internes. La survie est primordiale, et la loyauté est rare. Les alliances sont temporaires et souvent brisées par la trahison. Les habitants se méfient de toute autorité et vivent dans un état constant de méfiance et de violence. Les montagnes des Five Peaks offrent peu de végétation, la majorité ayant été exploitée pour le bois de chauffage, le pâturage ou la fabrication d'armes. Les tribus gobelines et orogs exploitent les ressources naturelles avec précaution, remplaçant les arbres abattus et rebouchant les mines, ce qui est inhabituel pour des créatures de leur nature.
Les zones habitées des Five Peaks sont souvent des campements fortifiés, des grottes aménagées ou des tours isolées. La tour de l'Eyeless One, par exemple, est une forteresse magique située dans la Gorge. Les échanges commerciaux sont rares et principalement orientés vers le troc de minéraux et d'esclaves contre des armes et des provisions.
Les Five Peaks n'entretiennent que très peu de relations diplomatiques avec les autres royaumes d'Anuire. Les rares interactions sont souvent marquées par des raids ou des actes de piraterie. Les bandes locales cherchent à éviter l'attention des plus grands royaumes tout en exploitant leurs faiblesses.
L'économie des Five Peaks repose sur l'exploitation minière et le commerce d'esclaves. Les mines de la région produisent divers minéraux précieux, bien que leur extraction soit dangereuse en raison des conditions environnementales difficiles et des conflits constants entre les tribus. Les Five Peaks sont caractérisés par des montagnes escarpées, des collines rocailleuses et des forêts clairsemées. Les conditions météorologiques sont souvent rudes, avec des tempêtes fréquentes et des hivers rigoureux. La faune locale comprend des griffons, des tribus de géants, et des dragons tels que Lifesbane qui sont parfois aperçus sur les sommets.

BIRTHRIGHT

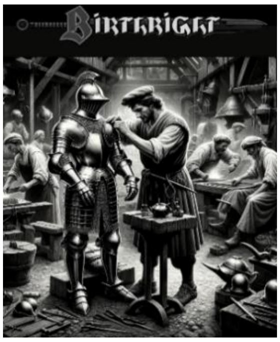
GHAMOURA



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (C) 12
POINTS DE VIE : 650
EAU : 14 **TERRE :** 12
FEU : 14 **AIR** : 8
TRÉSOR : B, D, G, H, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8 (2)
4 Infanteries Type III (Soldats de Ghamoura) : 1d12+10
2 Cavaleries Type III (Cavalerie de Ghamoura) : 1d12+12
2 Artilleries Type III (Archers de Ghamoura) : 1d12+12
(2) Volantes Type III (Daos) 2d20+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guérilla, embuscades, Assauts magiques, Psionique, Sanglante, Impitoyable, Amphibie
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Dévotion concentrée, Sos Panthéon
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 190 / 380,000 XP
BASTION : Alcamar
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Riz, cabbages, vin
Exportations : Fruits, bois, minéraux
RELIGION/DIEU : Nasri
Markhab el-Aldezar, Nasri, Alcamar, Al-Talomos, Tribunal pour la Pureté de la Doctrine, Serpent.

La Théocracie de Ghamoura est une théocratie insulaire gouvernée par le Haut Prêtre Markhab el-Aldezar et le Saint Temple de Nasri. La loi et la religion sont intimement liées, et la vie des habitants est strictement encadrée par des préceptes religieux. Les Ghamourans mènent une vie pieuse et morale, sous l'œil vigilant de l'Inquisition. Les Ghamourans tolèrent les voleurs aussi peu que les hérétiques. Les châtiments pour les vols, même mineurs, sont sévères. Cependant, les inquisiteurs permettent aux marchands légitimes de fonctionner tant qu'ils paient une dîme de 10% de leurs revenus au temple. L'éducation religieuse commence dès le jeune âge et enseigne aux enfants les leçons de Nasri. Les temples locaux dans chaque ville et village offrent des écoles diurnes pour les enfants jusqu'à l'âge de neuf ans. Une fois l'éducation formelle terminée, ils doivent continuer à prier tous les jours près de l'eau et se rendre au temple local le dimanche pour un rite liturgique de quatre heures. Les temples et la loi locale sont une seule et même chose pour le peuple de Ghamoura. Le Tribunal pour la Pureté de la Doctrine, ou inquisition, assume la plupart des fonctions nécessitant la loi et la force, tandis que les prêtres du temple s'occupent du reste. Presque tout le personnel administratif et les diplomates qui rapportent directement au gouvernement sont des prêtres ou ont suivi une formation religieuse approfondie. Le cœur agricole de Ghamoura, Alcamar, contient la ville éponyme et plusieurs sites importants, notamment l'ancien palais, maintenant résidence de l'administration du Saint Temple, et le château d'Al-Talomos, base de l'inquisition. La province est divisée en deux, avec une moitié utilisée principalement pour l'élevage de chèvres et l'autre pour l'agriculture. Premièrement colonisée par les Masetiens, Ghamoura était l'un des centres de leur culture. Après la bataille de Deismaar, les Basarji s'installèrent sur l'île, adoptant de nombreuses coutumes masetiennes. Le gouvernement masetien de l'île a été remplacé par la domination basarji après une série de catastrophes, y compris une contamination magique par le Serpent. Le Temple de Nasri a finalement pris le contrôle après une révolte contre la corruption du gouvernement. Le système politique de Ghamoura est dominé par le Temple de Nasri et l'Inquisition. Le Haut Prêtre Markhab el-Aldezar dirige avec une poigne de fer, s'assurant que la loi religieuse est strictement appliquée.

GHOERE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (P) 12
POINTS DE VIE : 580
EAU : 9 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, B, D, M, P (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
3 Infanteries Type III (Gardes de Ghoere) : 1d8+6
2 Artilleries Type III (Arbalétriers de Ghoere) : 1d10+5
2 Cavaleries Type III (Chevaliers de Ghoere) : 1d12+8
1 Unité volante Type II (Griffons de guerre) : 1d8+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 65%
ATTAQUES SPÉCIALES : Tactiques de siège, Martiale, Charge de cavalerie, Impitoyable, Contre-attaque, Élevé pour la guerre, Éternelle
DÉFENSES SPÉCIALES : Moral élevé, Armure lourde, Vigoureuse, Défensives, Courageuse, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (550,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 95 / 190,000 XP
BASTION : Bhalalene
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Épices, textiles, métaux rares
Exportations : Vin, armes, armures, chevaux
RELIGION/DIEU : Haelyn, Cuiraécen

Le Royaume de Ghoere est une puissance militaire et politique majeure situé dans le centre d'Anuire. Gouverné par la maison Ghoere, ce royaume est connu pour sa discipline rigide, son efficacité militaire et son ambition politique. Les montagnes et les forêts denses de Ghoere fournissent des ressources naturelles abondantes et des terrains propices aux tactiques défensives. Ghoere valorise fortement l'éducation militaire et la stratégie. Les jeunes nobles sont formés aux arts martiaux, à la tactique de siège et à la diplomatie. Les académies militaires de Ghoere sont réputées pour leur enseignement rigoureux et leur focalisation sur la discipline et l'honneur. Les célébrations et les tournois sont fréquents, offrant des occasions pour les chevaliers de démontrer leur bravoure et leurs compétences.
Ghoere entretient des relations diplomatiques complexes avec ses voisins, souvent rivalisant pour l'influence politique dans la région. Les ambassadeurs de Ghoere sont connus pour leur habileté à manœuvrer dans les intrigues politiques et à négocier des traités avantageux. Les relations commerciales sont florissantes, apportant richesse et diversité au royaume.
Le royaume prospère grâce à une agriculture productive, un commerce actif et un artisanat de haute qualité. Les marchés de Ghoere et des autres grandes villes offrent une variété de produits, des vins fins aux armes et armures de qualité. Les chevaux de guerre de Ghoere sont renommés dans tout Cerilia, et les forges produisent des armes et des armures très prisées. Les terres de Ghoere comprennent des montagnes escarpées, des forêts denses et des rivières sinueuses. La gestion des terres est stricte, avec des lois visant à protéger les ressources naturelles et à assurer une agriculture durable. Grâce à sa position stratégique et à sa puissance militaire, Ghoere joue un rôle clé dans la stabilisation de la région. Le royaume agit souvent comme médiateur dans les conflits, proposant des solutions pacifiques et favorisant la coopération entre les nations. Les mines des montagnes de Ghoere produisent des métaux précieux et des pierres précieuses, utilisés par les artisans du royaume pour créer des bijoux et des armes de haute qualité. Les forêts fournissent du bois pour la construction et la fabrication de navires. Les artisans locaux sont célèbres pour leurs épées, leurs armures et leurs objets d'art.

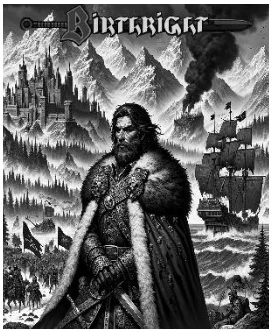
GORGON'S CROWN (G)



FRÉQUENCE: Rare
EGO: 22
CLASSE D'ARMURE : -4
DIRIGEANT : (Sor) 20
POINTS DE VIE : 600
EAU : 8 **TERRE** : 16
FEU : 11 **AIR** : 16
TRÉSOR : A, B, C, E, F (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type I (Gardes Nains) : 1d6+8
1 Infanterie Type I (Infanterie Gobeline) : 1d6+7
1 Infanterie Type IV (Piquiers Mercenaires) : 2d12+12
1 Cavalerie Type II (Cavalerie Gobeline) : 1d8+10
1 Artillerie Type III (Arbalétriers Nains) : 2d12+12
(1) Infanterie Type IV (Béhemoth des Abysses) 2d20+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Attaque de panique Capture de leader. Contre-attaque, Horrifiante, Impitoyable, Sanglante, Frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Régénérante, Indétectable, Vigoureuse, Résistances élémentaires, Terrain difficile, Résistance légendaire.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 50%
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Grande Ville & Château (111,500 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 125 / 250,000 XP
BASTION : Battlewaite (Kal-Saitharak)
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Aucune
Exportations : Aucune
RELIGION/DIEU: The Hand of Azrai

Le royaume de The Gorgon's Crown est l'un des plus redoutés d'Anuire. Gouverné par l'awnshghlien connu sous le nom de Gorgon, ce royaume est un bastion de puissance et de terreur. Situé dans les Marches du Nord, The Gorgon's Crown s'étend sur un territoire montagneux et inhospitalier, rendant toute invasion extrêmement difficile. La vie dans The Gorgon's Crown est brutale et impitoyable. Les habitants sont divisés en deux classes : les serfs et les soldats. Les serfs sont soumis à un travail incessant et des conditions de vie horribles, tandis que les soldats jouissent de certains privilèges, mais doivent une loyauté absolue au Gorgon. La loi du Gorgon est absolue, et toute désobéissance est punie de mort. Le Gorgon règne en monarque absolu. Toutes les décisions sont prises par lui, et il n'y a pas de conseil ou de nobles pour contester son autorité. La religion officielle est le culte d'Azrai, dirigé par la mystérieuse prêtresse connue sous le nom de Hand of Azrai, qui contrôle le clergé et veille à ce que la dévotion au Gorgon soit totale.
Le territoire de The Gorgon's Crown est principalement montagneux, avec de rares zones habitables. Chaque province est surveillée de près par les troupes du Gorgon, et toute rébellion est écrasée sans pitié. Le Gorgon, autrefois connu sous le nom de Raesene Andu, est l'un des plus puissants et anciens awnsheghlien de Cerilia. Après avoir été trahi par ses frères, il a juré de conquérir le monde en utilisant le pouvoir de la pierre noire, Azrai. Son royaume, The Gorgon's Crown, est le résultat de siècles de conquêtes et de terreur. Le Gorgon contrôle également les royaumes de Kiergard, Mur-Kilad, et Markazor. Ces royaumes ont des dirigeants nominaux, mais tous obéissent au Gorgon. Toute tentative d'insurrection est rapidement réprimée par les forces combinées de ces royaumes. Des rumeurs circulent sur une possible trahison parmi les lieutenants du Gorgon, cherchant à renverser son règne. Alliance Cachée : Une possible alliance entre des factions rebelles et les ennemis extérieurs du Gorgon.
Artefact Mystérieux : Des murmures parlent d'un artefact ancien caché dans les montagnes, capable de renverser le pouvoir du Gorgon.

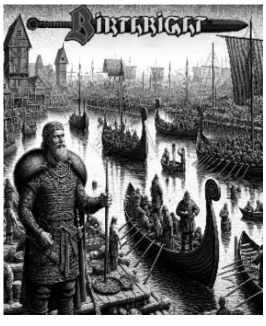
GRABENTOD



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G/V) 13/6
POINTS DE VIE : 650
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 10 **AIR** : 16
TRÉSOR : B, D, G, H, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8(1)
2 Infanteries Type I (Infanterie de Grabentod) : 1d6+3
1 Infanterie Type II (Guerriers de Grabentod) : 1d8+6
1 Cavalerie Type I (Cavalerie de Grabentod) : 1d8+4
1 Artillerie Type I (Archers de Grabentod) : 1d6+4
2 Marines Type I (Navire de Grabentod) : 1d8+4
1 Marine Type III (Pirates de Grabentod) : 1d12+6
(1) Volante Type IV (Démons Infernaux) 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Attaque de panique, Sanglante, Impitoyable, Amphibie
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Royaume Moyen (450 000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 90 / 180,000 XP
BASTION : Forteresse d'Alber
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Métaux raffinés, vin, textiles
Exportations : Bois, poissons, produits artisanaux
RELIGION/DIEU : Neira (religion d'État)

Le royaume de Grabentod, autrefois prospère, est aujourd'hui une terre de pirates et de chaos. Ses montagnes froides et ses forêts brûlées racontent une histoire de luttes internes et de domination par la famille Graben. Albrecht Graben, le dirigeant actuel, tente de maintenir son contrôle malgré les factions rivales et les menaces extérieures. Les habitants de Grabentod mènent une vie rude, marquée par les attaques de pirates et les luttes internes. La société est divisée en plusieurs factions, chacune cherchant à prendre le pouvoir. La corruption et les intrigues sont monnaie courante, et les citoyens doivent souvent payer des tributs aux divers chefs de guerre pour assurer leur protection. Malgré l'instabilité, les artisans de Grabentod produisent des œuvres remarquables, notamment des sculptures en bois et des objets en métal finement travaillés. Les produits artisanaux sont prisés dans les royaumes voisins, bien que le commerce soit souvent entravé par les pirates.
Grabentod est dirigé par une oligarchie kleptocratique sous le règne d'Albrecht Graben. Cependant, son pouvoir est contesté par plusieurs factions, notamment les Hommes du Roi dirigés par son intendant Harlmut Verwalter, Lady Delma Nauren, et le capitaine pirate Parniel Bowspear. Cette division affaiblit le royaume, le rendant vulnérable aux invasions et aux rébellions internes. Le territoire de Grabentod est composé de montagnes escarpées, de forêts denses et de quelques plaines fertiles. Le climat est froid, avec des hivers rigoureux et des étés courts. La capitale, Alber, est située dans une baie abritée chauffée par l'activité volcanique, ce qui permet de maintenir le port libre de glace toute l'année. La Forêt Brûlante tire son nom des incendies qui y ont ravagé autrefois, laissant des arbres calcinés et des fantômes errants. C'est une région redoutée par les voyageurs. La Baie Refroidissante est un port stratégique, crucial pour les activités maritimes de Grabentod. Les pêcheurs et les marins y trouvent refuge contre les tempêtes glaciales.
Fin de Darres est une région marquée par des batailles historiques, où les vestiges des anciennes fortifications rappellent les conflits passés. Grabentod a une histoire tumultueuse. Autrefois un royaume noble, il a été déchiré par des luttes internes et l'influence maléfique de la Sorcière Hag. Après une période de chaos, le pirate Ulrich Graben a revendiqué le trône et fondé la ville d'Alber. Sa lignée a continué de régner malgré les défis constants des factions rivales.

HALSKAPA



FREQUENCE : Commun
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 6
DEPLACEMENT : (B) 10
POINTS DE VIE : 510
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 7 **AIR :** 14
TRESOR : B, D, F, G, P (3)
NOMBRE D'ARMÉES : 6
1 Infanterie (éclaireurs) Type I Rjurik : 1d6+5
1 Infanterie Type II Garde de Fer : 1d10+6
1 Artillerie Type I Archers Rjurik : 1d6+6
1 Cavalerie Type II Mercenaires : 1d10+6
2 Marines Type II : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guérilla, Assauts magiques, Charge de cavalerie, Attaque éclairée, Impitoyable, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Défensives, Courageuse, Soins sur le terrain, Armure lourde, Resistance élémentaire
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Loyal
TAILLE : Très Grand Domaine (250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 72 / 145,000 PX
BASTION : Skapa Hjarring
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Textiles, métaux, chevaux, produits de luxe
Exportations : Bois, poissons, produits métalliques
RELIGION/DIEU : Chêne Sacré (Religion d'État)

Halskapa est un royaume productif et prospère, spécialisé dans les métaux, la pêche, le bois et les produits animaux. Les habitants sont honnêtes et travailleurs, et ces valeurs sont maintenues grâce à un fort sens de la survie communautaire. L'avidité individuelle est perçue comme mettant tout le monde en danger. Les Halskapans sont très conscients de ce qu'ils ont créé et veillent à ne pas le perdre bêtement. Ils sont méfiants envers les guerres, les ambitions politiques et les querelles. Un thème central dans l'histoire de Halskapa, cher au cœur des habitants, est l'organisation pour le bien commun. Le climat de Halskapa est froid la plupart de l'année, avec un été court. La mer des Tempêtes porte bien son nom sur les eaux côtières occidentales. Les vents violents et les tempêtes qui frappent le pays sont connus sous le nom de vent hurlant. Les clans traditionnels sont sédentaires en hiver et nomades en été. La plupart reviennent sur des terrains de chasse ancestraux pour nourrir leurs familles à l'ancienne dès que l'hiver se termine. Leurs dirigeants sont généralement audacieux, toujours confiants, et connus pour diriger par l'exemple. En théorie, les clans d'une province élisent eux-mêmes un jarl provincial. Ce jarl tient généralement cour dans une grande salle et est chargé de régler les différends entre clans ainsi que de maintenir et faire respecter la loi et la volonté du roi de Halskapa, qui lui-même tient cour dans la capitale. La triste réalité est que, là où le roi commandait autrefois la loyauté des sept jarls et de leurs provinces, il ne commande aujourd'hui presque personne, et son règne continue par inertie et tradition. Le roi est vieux, faible et de plus en plus irrationnel. Même les apologistes les plus fervents de Bervinig admettent qu'il a dépassé son apogée et que le pays a besoin d'un nouveau dirigeant. Malheureusement, Bervinig n'a pas réussi à produire un héritier pour lui succéder, et une grande lutte de succession se prépare sous sa sénilité.
La grande rivière Hjarring longe la frontière nord du pays et est le fleuve le plus puissant du domaine, tandis que le deuxième plus grand, la rivière Aandvjor (ou rivière Vika), crée la frontière orientale. Remplies de saumons et de truites, les pêcheurs n'ont aucune difficulté à se nourrir et à attraper suffisamment pour échanger à Skapa Hjarring ou Leivika. Cependant, la véritable richesse de Halskapa réside dans l'abondance de l'océan. L'industrie de la chasse à la baleine dans le Tael Firth et le Miere Rhuann est tout aussi renommée que les épées et les armures issues des grands fourneaux et forges des hauts plateaux.

HOGUNMARK



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DÉPLACEMENT : (C) 14
POINTS DE VIE : 600
EAU : 14 **TERRE** : 16
FEU : 7 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, B, C, E, F (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
2 Infanteries Type I (Éclaireurs Hogunmark) : 1d6+6
1 Infanterie Type III (Infanterie Hogunmark) : 1d12+10
1 Artillerie Type I (Archers Hogunmark): 1d6+9
2 Cavaleries Type III (Cavalerie Hogunmark) : 1d12+12
(1) Cavalerie Type III (Archers montés sur Worg) 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Sanglante, Barbare justicier, Frénésie, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Résistances élémentaires, Vivre de la terre, Soins sur le terrain, Régénérante
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne à élevée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Très Grand Domaine (210,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 105 / 210,000 XP
BASTION : Tour de la Reine Freila
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Épices étrangères, métaux précieux, teintures et œuvres d'art
Exportations : Bois, fourrures, œuvres d'art et armes
RELIGION/DIEU : Spirale Émeraude, Erik, Freila Yngvi, Veikanger, Aaldvika, Baronnage des Crânes de Sang, Royaume de la Sorcière Blanche, Hogunmark

Hogunmark, situé dans les Marches du Nord, est un vaste royaume de toundra balayée par le vent et de forêts épaisses, principalement habité par des clans nomades Rjurik. La reine Freila Yngvi dirige ce royaume décentralisé, où le pouvoir est largement détenu par les jarls des différentes provinces.
La société de Hogunmark est caractérisée par un mode de vie nomade et une profonde indépendance. Les clans suivent leurs propres traditions et lois, et la loyauté envers la couronne dépend de la capacité de la reine à gagner le respect de ses sujets. Les provinces de Hogunmark sont principalement constituées de toundras et de taïgas. Les établissements permanents sont rares, la plupart des clans étant nomades. La capitale, Veikanger, et la ville d'Aaldvika sont les principales zones urbaines. Hogunmark entretient des relations tendues avec ses voisins, notamment le Baronnage des Crânes de Sang et le Royaume de la Sorcière Blanche, qui représentent des menaces constantes. L'économie repose sur l'exploitation des ressources naturelles, telles que le bois et les fourrures, ainsi que sur la production d'armes et d'œuvres d'art. Les échanges commerciaux avec l'extérieur sont limités mais incluent l'importation d'épices, de métaux précieux et de teintures.
Le climat est rigoureux, avec des étés agréables et des hivers très froids. Les paysages comprennent des toundras, des taïgas et des montagnes, abritant une faune variée.
Hogunmark joue un rôle crucial en tant que rempart contre les invasions des royaumes voisins. Son terrain difficile et ses guerriers endurcis en font un bastion naturel contre les incursions. La vie quotidienne est dominée par la survie et les traditions. Les célébrations sont rares et souvent organisées par les chefs de clan pour renforcer leur autorité ou célébrer des victoires. L'innovation est limitée en raison de la nature nomade et des luttes constantes. Cependant, certaines tribus ont développé des techniques avancées de guérilla et de fortification pour survivre.

ICEMARCH

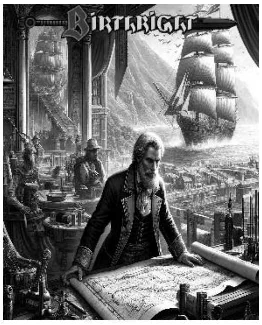


FRÉQUENCE : Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (B) 10
POINTS DE VIE : 450
EAU : 14 **TERRE** : 15
FEU : 6 **AIR** : 12
TRÉSOR : B, C, D, F (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type I (Nomadic Vos) : 1d6+4
1 Infanterie Type I Goblins (Scouts): 1d6+3
1 Cavalerie Type I (Beasts of the North): 1d8+4
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Attaques de froid, embuscades, Assauts magiques, Horde sauvage, Impitoyable, Frénésie, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Résistance au froid extrême, camouflage dans la neige Barrières magiques, Régénérante, Vivre de la terre, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Variable (Moyenne à Haute)
ALIGNEMENT : Chaotique Neutre
TAILLE : Château & muraille (30.000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 22,5 / 45,000 XP
BASTION : Timoshev (Ice Tower)
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Aucune
Exportations : Peaux, minerais rares
RELIGION/DIEU : Aucun culte principal

Icemarch est une terre toujours gelée, couverte par les étendues orientales du grand glacier Klessberg. Les provinces du nord ne connaissent jamais l'été. En hiver, le Leviathan's Reach est encombré de flots de glace, donnant l'impression que l'on pourrait marcher jusqu'à Torova Temylatin. Cependant, les dangers de l'Icemarch sont nombreux, particulièrement en hiver. Les Vos nomades de l'Icemarch sont encore plus barbares que leurs homologues du sud. Ils mènent une guerre constante contre la nature pour trouver de la nourriture et un abri. En compétition avec les gobelins de glace et les bêtes féroces, ils survivent dans cet environnement impitoyable. Même les Vos du sud les plus aguerris évitent cette région.
Le climat de l'Icemarch est toujours froid et gelé. Les forêts restent couvertes de neige et de glace tout au long de l'année. On dit que l'Icemarch a été maudit avant l'arrivée des humains sur Cerilia, rendant son climat encore plus hostile que celui des régions plus au nord. Climat : Froid extrême toute l'année, pas de période estivale. Topography: Terrains glacés et enneigés, forêts gelées, glaciers. Peu de végétation, principalement des conifères. Faune adaptée au froid extrême comme les loups, les ours polaires, et les créatures magiques. Timoshev (Ice Tower): La légendaire cité de Timoshev, supposément construite entièrement en glace enchantée et sculptée à partir du glacier Klessberg. On dit qu'un puissant sorcier y règne et maintien la ville gelée, mais cela reste une légende non confirmée. L'Icemarch aurait été maudit avant l'arrivée des humains, condamnant ses terres à un climat perpétuellement gelé. Malgré cela, des populations humaines et non-humaines y ont survécu en luttant contre les éléments. L'Icemarch n'a pas de gouvernement centralisé ou de structure politique définie. Les Vos nomades et les tribus gobelins vivent dans un état de chaos et d'anarchie, chacun luttant pour sa propre survie.
La cité de Timoshev est entourée de mystères et de légendes. Peu de gens ont tenté d'y aller et encore moins en sont revenus pour raconter leur histoire. On raconte que le sorcier de Timoshev possède des pouvoirs capables de manipuler le climat et les éléments glacés. Certains disent qu'il aurait une armée de créatures magiques à son service.

BIRTHRIGHT

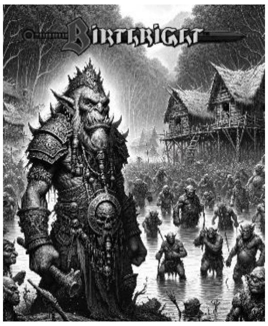
ILIEN



FRÉQUENCE : Très Rare
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (M) 13
POINTS DE VIE : 490
EAU : 14 **TERRE** : 7
FEU : 12 **AIR** : 10
TRÉSOR : B, E, F, H (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
1 Infanterie Type II (Gardes d'Ilien) : 1d8+6
2 Artilleries Type III (Arbalétriers d'Ilien) : 1d12+10
1 Cavalerie Type I (Cavaliers d'Ilien) : 1d6+5
1 Unité volante Type I (Aigles de guerre) : 1d8+7
1 Unité navale Type I (Navires marchands) : 1d8+7
(1) Marine Type IV (Krakens) 1d20+15
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 55%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Infiltration, Attaque éclairée, Impitoyable, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Indétectable, Régénérante, Soins sur le terrain, Terrain difficile
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Très Grand Domaine (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 100 / 200,000 XP
BASTION : Port Ilien
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Métaux rares, épices, textiles
Exportations : Poissons, fruits de mer, produits artisanaux
RELIGION/DIEU : Nesirie, Cuiraécen, Laerme

Le Royaume d'Ilien est un domaine côtier pittoresque situé dans le sud-est d'Anuire. Gouverné par une lignée de marchands et d'aventuriers, Rogr Aglondier est un ancien magicien devenu régent après avoir hérité de la lignée Aglondier. Ilien est connu pour ses ports animés, ses riches ressources maritimes et son commerce prospère. La ville portuaire d'Ilien est le cœur du royaume, attirant des marchands et des voyageurs de tout Cerilia. Ilien valorise l'éducation et l'artisanat. Les jeunes habitants sont formés aux arts de la navigation, du commerce et de l'artisanat. Les écoles et les guildes d'Ilien sont réputées pour leur enseignement pratique et leur innovation. Les fêtes et les festivals marins sont des moments de grande réjouissance, célébrant la mer et ses richesses. Ilien entretient des relations diplomatiques solides avec ses voisins, souvent servant de pont commercial entre différentes nations. Les ambassadeurs d'Ilien sont connus pour leur habileté à négocier des accords commerciaux et à résoudre les conflits pacifiquement. Les relations commerciales sont dynamiques, apportant richesse et diversité au royaume.
Le royaume prospère grâce à son commerce maritime, ses pêcheries abondantes et son artisanat de qualité. Les marchés d'Ilien et des autres grandes villes offrent une variété de produits, des poissons frais aux objets artisanaux. Les navires marchands d'Ilien sont célèbres pour leur rapidité et leur sécurité, transportant des marchandises précieuses à travers les mers. Les terres d'Ilien comprennent des côtes escarpées, des plages de sable fin et des eaux cristallines. La gestion des ressources maritimes est stricte, avec des lois visant à protéger les stocks de poissons et à préserver l'écosystème marin. Les efforts constants pour maintenir la pureté de l'eau et soutenir la biodiversité font d'Ilien un modèle de durabilité environnementale. Grâce à sa position stratégique et à ses ports fortifiés, Ilien joue un rôle clé dans la stabilisation des routes maritimes. Le royaume agit souvent comme médiateur dans les conflits commerciaux, proposant des solutions pacifiques et favorisant la coopération entre les nations. Port Ilien est un symbole de la force et de la résilience du royaume, servant de bastion contre les menaces maritimes.

KAL KALATHOR

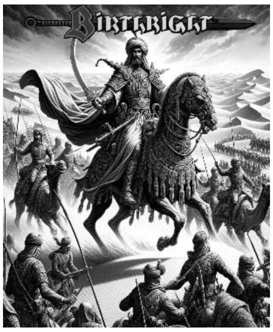


FRÉQUENCE : Commune
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 16
POINTS DE VIE : 950
EAU : 12 **TERRE** : 14
FEU : 10 **AIR** : 7
TRÉSOR : A, B, F, G, H, R (5)
Nbre D'ARMÉES : 11(1)
4 Infanteries Type I (Guerriers de Kal Kalathor) : 1d6+8
1 Infanterie Type II (Berserkers Gobelins) : 1d8+8
3 Cavaleries Type IV (Cavalerie mercenaire) : 2d12+16
2 Artilleries Type I (Archers de Kal Kalathor) : 1d8+8
1 Volante Type III (Horde de Wivern) 2d12+12
1 Volante de Type IV (Démons) 2d20+9
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Capture de leader. Contre-attaque, Assauts magiques, Barbare justicier, Impitoyable, Frénésie, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Too big to fail, Régénérante, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain, Défensives
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Mauvais Chaotique
TAILLE : Métropole (2,500,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XVI / 225 / 450,000 XP
BASTION: Kal-Murthan
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS:
Importations : Armes, minerais
Exportations : Fourrures, esclaves
RELIGION/DIEU : Kartathok, Kriesha

Kal Kalathor est l'un des royaumes humanoïdes les plus anciens de Cerilia, possiblement existant depuis avant les grands empires elfiques. Quand les gobelins étaient soumis à leurs maîtres elfes, Kal Kalathor les suivait. Mais lorsque la domination elfique de Cerilia s'est effondrée, Kal Kalathor a survécu aux tumultueuses Guerres Humanoïdes et a grandi, tant à la surface qu'en dessous, jusqu'à devenir la forteresse qu'il est aujourd'hui.
La vie dans Kal Kalathor est brutale et sauvage, à l'image de leurs voisins Vos. Les gobelins ne sont pas aussi civilisés que ceux de l'ouest de Cerilia, mais ils commercent occasionnellement avec leurs voisins et maintiennent une alliance permissive avec Molochev. Les humains qui s'aventurent dans ce royaume le font à leurs risques et périls.
Kal Kalathor est un royaume souterrain, avec des cavernes et des tunnels tissant des motifs labyrinthiques sous la surface marécageuse. Kal-Murthan, la Cité Gobeline, s'étend à la fois au-dessus et en dessous du sol. La surface est parsemée de marais et de forêts sombres, tandis que le monde souterrain est un réseau complexe de passages et de cavernes.
Avant l'arrivée de Roele, les Vos habitaient le grand plateau entre Coullabhie et Tuar Annwn. Après sa conquête des Basarji, Roele s'est tourné vers le nord, poussant les Vos à traverser la rivière Tsongya. Les dieux Vos, Belinik et Kriesha, ont alors incité les Awnsheghlien à dominer les Vos et à les mener, ainsi que les gobelins de Vosgaard, contre Roele. Roele a combattu en Vosgaard pendant plusieurs années, gagnant du terrain en été seulement pour être repoussé en hiver. Finalement, il a décidé que rien de plus ne pouvait être gagné et a laissé les barbares mourir de faim dans les terres désolées du nord. Depuis lors, les gobelins ont eu Kal Kalathor pour eux seuls.
Le pouvoir à Kal Kalathor est détenu par un Khanat oligarchique, dirigé par le Grand Khan. Les gobelins de Kal Kalathor sont organisés en clans, chacun avec ses propres chefs et guerriers, mais tous répondent au Grand Khan. Les relations avec Molochev sont bonnes, et il est possible qu'ils partagent une alliance permissive. Zardak le Brutal complote pour renverser le Grand Khan et prendre le pouvoir pour lui-même, utilisant ses Berserkers pour semer la peur et la discorde parmi les clans gobelins.

BIRTHRIGHT

KHOURANE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G/C) 10/8
POINTS DE VIE : 450
EAU : 14 **TERRE** : 17
FEU : 15 **AIR** : 12
TRÉSOR : Q, T, U, V, X (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
2 Infanteries Type I (Infanterie de Khourane) : 1d6+8
2 Infanterie Type III (Gardes de l'Emira) : 1d10+11
2 Cavaleries Type II (Cavalerie Légère de Khourane) : 1d8+8
1 Artillerie Type I (Archers de Khourane) : 1d6+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divins, Psionique, Impitoyable, Charge de cavalerie, Attaque de panique
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Dévotion concentrée, Sos Panthéon
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Élevée
ALIGNEMENT : Chaotique Bon
TAILLE : Petit Royaume (400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 90 / 180,000 XP
BASTION : Ber Falaïa
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Vêtements, charbon, fruits, chevaux, vin
Exportations : Grains, bétail, fer, cuivre
RELIGION/DIEU : Haelyn, Sera, Faisal ibn Daouta el-Khourane, Ramek, Moura, Roele, Rashad ibn Khourane, el-Arrasi, Ber Falaïa, Diyab el-Falaia, Black Spears, Djafra

L'Émirat de Khourane se situe à la lisière de la forêt de Docandragh, un vaste état frontalier connu pour ses habitants robustes et indépendants. Gouverné par l'Émir Faisal ibn Daouta el-Khourane, Khourane est une terre prospère et bien gouvernée, mais également marquée par des défis internes et externes. Les habitants de Khourane sont des gens travailleurs qui valorisent l'autosuffisance et l'indépendance. La diversité des climats, allant des forêts montagnardes humides aux savanes semi-arides, contribue à une société variée et résiliente. L'agriculture et l'élevage sont des activités prédominantes, soutenues par des échanges commerciaux actifs avec les royaumes voisins. Le paysage de Khourane est une mosaïque de forêts et de savanes, divisée par une grande crête montagneuse. Le village de Ramek, situé dans les hautes terres, exploite le fer, une ressource précieuse pour la région. Moura, situé sur la rivière Pipryet, est un point clé de défense stratégique, protégeant le royaume des incursions extérieures.
Khourane fut partiellement conquis par Roele lors de la formation de l'Empire Anuirean. Le reste du territoire résista pendant 25 ans jusqu'à ce que Rashad ibn Khourane soit tué en combattant les envahisseurs. Son rêve d'unir ces terres fut finalement réalisé en 784 HC par el-Arrasi, leader de la Fédération Basarji, qui libéra tous les royaumes khinasi. Après une brève lutte interne, Diyab el-Falaia devint le dirigeant incontesté et fonda la capitale, Ber Falaïa. Khourane est fréquemment harcelé par les raiders de Black Spears, des maraudeurs redoutables qui attaquent sans relâche les marches nordiques. Chaque année, des soldats périssent dans ces affrontements incessants, sans aucun signe de répit à l'horizon. De plus, les ajazada ambitieux de Djafra à l'est représentent une menace constante avec leurs aspirations expansionnistes et leurs manœuvres politiques. Les ambitions des ajazada de Djafra et les raids constants des Black Spears exacerbent les tensions internes et externes.
Intrigues internes : La lutte pour le pouvoir et le contrôle des ressources est omniprésente dans l'Émirat de Khourane. Des factions rivales s'affrontent pour obtenir des avantages politiques et économiques, rendant la gestion du royaume encore plus complexe. Faisal ibn Daouta el-Khourane doit naviguer habilement entre ces différents groupes pour maintenir la stabilité et la prospérité de son royaume.

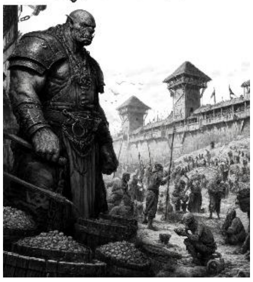
JANKAPING



FREQUENCE: Commun
EGO: 10
CLASSE D'ARMURE: 6
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 510
EAU : 14 **TERRE** : 14
FEU : 6 **AIR** : 16
TRESOR : Q, S, U, W, X (3)
NOMBRE D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type I (Éclaireurs Rjurik) : 1d6+6
1 Infanterie Type I (Infanterie Rjurik) : 1d6+8
2 Cavaleries Type II (Cavalerie Rjurik) : 1d10+8
1 Artillerie Type II (Archers Rjurik): 1d8+8
1 Artillerie Type III (Unité d'Élite) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Horde sauvage, Attaques éclairées, Incombustible, Sanglante, Barbare justicier
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Résistances élémentaires, Vivre de la terre, Soins sur le terrain, Courageuse
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 75 / 150,000 PX
BASTION : Stornomark
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Aucune
Exportations : Aucune
RELIGION/DIEU : Erik

Jankaping est un royaume influencé à la fois par les nomades traditionnels du nord et par les royaumes plus modernes du sud. Plus que tout autre royaume Rjurik, le conflit entre l'ancien et le nouveau semble susceptible de déchirer ce royaume avant longtemps. Séparé des ennemis traditionnels du peuple Rjurik, les problèmes auxquels Jankaping est confronté sont principalement politiques. Le royaume est un mélange complexe de modes de vie nomades traditionnels et des influences des royaumes plus modernisés du sud. Cette juxtaposition crée une tapisserie culturelle unique mais aussi des conflits internes significatifs. Les habitants de Jankaping sont fiers et résilients, profondément attachés à leur terre et à leurs traditions, mais il y a aussi un désir sous-jacent de progrès et de changement. Le paysage de Jankaping est caractérisé par des montagnes escarpées, des forêts denses et des toundras étendues. Les régions du nord sont particulièrement dures, avec de longs hivers rigoureux et des étés courts et frais. Les régions du sud sont légèrement plus douces mais connaissent toujours des chutes de neige significatives et des températures froides. La capitale du royaume, Stornomark, est stratégiquement située pour superviser les différentes provinces et gérer le commerce et la défense. Le climat à Jankaping est principalement froid, avec de longs hivers et des étés courts. La neige couvre la terre pendant une grande partie de l'année, et les tempêtes de neige sont fréquentes. Malgré cela, les habitants se sont bien adaptés, développant des infrastructures résilientes et des stratégies pour faire face aux conditions difficiles. La gouvernance de Jankaping est une oligarchie féodale, avec le roi Alnor Arsgrisson à sa tête. L'autorité du roi est souvent contestée par des jarls puissants qui contrôlent leurs provinces respectives avec un degré d'autonomie significatif. Deux jarls particulièrement rebelles, Bjark Eorpwaldsson et Olam Cuthbjortsson, ont défié ouvertement l'autorité du roi, conduisant à des tensions et conflits permanents au sein du royaume. Le Démon de Glace : À Rjutaffel, des rumeurs se sont répandues sur un nouvel awnshegh qui ressemblerait à une statue de glace. Les habitants l'appellent le Démon de Glace, censé parcourir la région lors des jours les plus froids de l'hiver, détruisant les abris des nomades et les emmenant dans son repaire inconnu. Les expéditions pour tuer le Démon de Glace ont jusqu'à présent échoué, ajoutant à sa légende terrifiante.

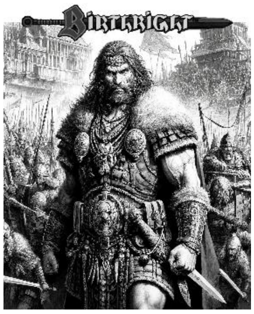
KIERGARD (G)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G/V) 16/6
POINTS DE VIE : 680
EAU : 11 **TERRE** : 14
FEU : 11 **AIR** : 16
TRÉSOR : S, U, V, W, X (4)
Nbre D'ARMÉES : 9(1)
1 Infanterie Type I (Gobelins de Kiergard) : 1d6+3
1 Infanterie Type I (Gnolls de Kiergard) : 1d6+5
1 InfanterieType I (Orogs de Kiergard) : 1d6+6
1 Infanterie Type II (Croisés de Kiergard) : 1d8+4
1 Infanterie Type III (Enchanteurs de Kiergard) : 1d12+3
2 Cavalerie Type I (Cavalerie de Kiergard) : 1d6+3
1 Artillerie Type II (Archers de Kiergard) : 1d8+5
1 MarineType I (Navire de Kiergard) : 1d6+4
(1) Volante Type IV (Démons Infernaux) 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guérilla, Capture de leader. Contre-attaque, Assauts magique, Attaque de panique, Impitoyable, Frénésie, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Indétectable, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Régénérante, Pièges explosifs
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 35%
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Grand Royaume (550,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 90 / 180,000 XP
BASTION : La Tour Brûlée
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Esclaves, outils travaillés, mercenaires
Exportations : Céréales, poissons, bières
RELIGION/DIEU : Azrai (religion d'État), Cuiraécen (hors-la-loi) Onwen Spakeheart, Brand Mournsinger, Daum, Gorgon

Kiergard est un royaume sombre et opprimé, autrefois prospère, maintenant sous le joug du Gorgon. Le Markgraf Onwen Spakeheart, marionnette du Gorgon, gouverne le pays avec une poigne de fer, tandis que les rebelles, menés par Brand Mournsinger, luttent pour la liberté. La vie en Kiergard est marquée par la souffrance et l'oppression. Les esclaves, surveillés par des orogs brutaux, travaillent sans relâche dans les champs et les mines. Ceux qui ont choisi de servir le Gorgon vivent mieux, mais restent constamment dans la peur de la colère de leurs maîtres. La capitale, Daum, est un nid de débauche et de corruption, où les riches et les puissants se complaisent dans le luxe. Bien que la culture et l'art aient souffert sous le régime tyrannique, quelques artisans continuent de produire des œuvres remarquables. La sculpture sur bois et la ferronnerie sont des arts particulièrement développés, souvent utilisés pour glorifier les dirigeants ou pour des rituels sombres en l'honneur d'Azrai. Le Markgraf Onwen Spakeheart gouverne Kiergard en tant que marionnette du Gorgon. Les lois sont sévères et les châtiments brutaux. Les décisions politiques sont souvent prises pour satisfaire les désirs du Gorgon, plutôt que pour le bien du peuple. Les rebelles, menés par Brand Mournsinger, espèrent renverser le Markgraf et restaurer la liberté. Kiergard est une terre de contrastes, avec des montagnes escarpées, des forêts denses et des plaines fertiles. Le climat est rigoureux, avec des hivers longs et froids. Les provinces varient en termes de ressources et de population, certaines étant des bastions de l'oppression tandis que d'autres sont des foyers de rébellion. Kiergard, autrefois prospère, est tombé sous le contrôle du Gorgon il y a plus de 200 ans. Depuis, la terre a été marquée par la tyrannie et l'oppression. Les rébellions ont été fréquentes, mais aucune n'a réussi à renverser le régime en place. Aujourd'hui, Brand Mournsinger mène une nouvelle rébellion, espérant enfin libérer le royaume.

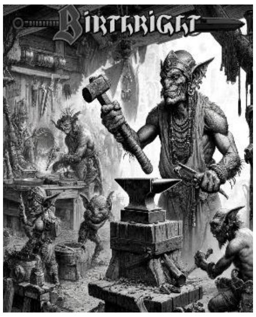
KOZLOVNYY



FRÉQUENCE : Commune
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (B) 10
POINTS DE VIE : 400
EAU : 13 **TERRE** : 15
FEU : 13 **AIR** : 14
TRÉSOR : G, H, I, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
3 Infanteries Type I (Guerriers Vos) : 1d6+5
1 Infanterie Type II (Berserkers Vos) : 1d8+8
2 Cavaleries Type III (Cavalerie Vos) : 1d10+9
2 Artilleries Type IV (Archers Vos) : 1d12+10
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Charge de cavalerie, Martiale, Impitoyable, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Résistances élémentaires, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Défensives, Armure lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Royaume Moyen (325,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 100 / 200,000 XP
BASTION : Gradny
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Épices, argent, fer
Exportations : Bétail, épices, produits agricoles
RELIGION/DIEU : Avani, Belinik, Igor Nikailov, Tsongya.

Kozlovnyy est un jeune royaume situé sur les pentes occidentales des montagnes Ad Cravan et de la forêt Rhuannadaraight. C'est un territoire où les influences des cultures plus développées du sud et de l'ouest commencent à transformer les Vos qui y vivent. Anciennement connu sous le nom de Medec, de nombreuses lois et coutumes khinasi ont survécu à la conquête et influencent les Vos qui gouvernent maintenant. La société vos de Kozlovnyy est caractérisée par des duels et des querelles fréquents, malgré les efforts du voïvode pour les interdire. Une amère rivalité existe entre le Temple of Might, fidèle à Belinik et Kriesha, et le culte d'Avani, qui divise les nobles vos et les paysans khinasi. Les guildes de commerce jouent également un rôle important, la Northern Traders Guild et le Gradny Coster se disputant la domination des ressources abondantes du royaume. La pratique de la sorcellerie est interdite par le voïvode, mais la puissante Swan Mage contrôle plusieurs sources magiques autour de la forêt enchantée de Swanwood. Kozlovnyy est un territoire jeune avec un grand potentiel de croissance et d'expansion. Ce royaume sur les pentes occidentales de la forêt Rhuannadaraight représente un exemple remarquable de la manière dont le contact avec une culture plus développée peut éclairer et élever un peuple barbare sans lui enlever ses valeurs et sa vigueur. Malheureusement, Kozlovnyy se trouve entouré d'ennemis et même les Vos de Molochev considèrent ce royaume comme faible. Avant Deismaar, les tribus vos chassaient dans ces terres avant d'être repoussées au nord par l'empereur Roele. Les Khinasi ont colonisé ces terres et fondé le royaume de Medec, qui a prospéré pendant près de douze siècles avant d'être envahi par les Vos il y a plus de trois siècles. Igor Nikailov, leader des Vos, a traversé la rivière Tsongya pour conquérir Medec, ou mourir en essayant. Après plusieurs années de campagne, la ville de Medeci est tombée et la résistance khinasi s'est effondrée, donnant naissance à Kozlovnyy.
Kozlovnyy n'a pas de véritables alliés. Les exilés djiraniens de Rhuannach et les Sidhe de Cwmb Bheinn commercent parfois avec eux, mais aucun accord diplomatique plus fort n'a été forgé. La lutte pour l'âme des Kozlovs continue, avec la rivalité entre le culte de Belinik et le culte d'Avani. Des plans sont en cours pour fortifier les frontières et sécuriser les ressources contre les raiders. Influence extérieure : Des agents de Besaïam et de Molochev infiltrent les provinces pour semer la discorde et affaiblir le royaume.

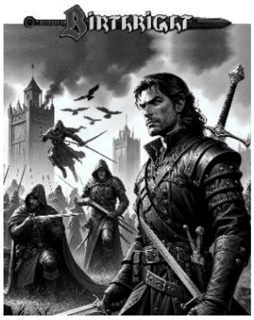
MARKAZOR (G)



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (G) 14
POINTS DE VIE : 500
EAU : 12 **TERRE** : 14
FEU : 13 **AIR** : 16
TRÉSOR : G, H, Q, S, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
1 Infanterie Type I (Infanterie Gobeline) : 1d6+4
1 Infanterie Type II (Infanterie Orog) : 1d6+6
2 Infanteries Type III (Infanterie Troll) : 1d12+10
2 Cavaleries Type I (Cavalerie Gobeline) : 1d6+8
1 Infanterie Type III (Infanterie Mercenaire) : 1d10+10
(1) Volante Type IV (Diables infernaux) 2d20+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts magiques, Attaque de panique, Impitoyable, Horrifiante, Frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES : Stupide. Régénérante, Indétectable, Vigoureuse, Résistances élémentaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Basique
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Petit Royaume (320,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 125 / 250,000 XP
BASTION : Forteresse de Fanggrabber
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Esclaves, outils
Exportations : Grain, poisson, bière
RELIGION/DIEU : Azrai, Kartathok

Markazor est un royaume sombre et impitoyable, situé dans les Marches du Nord d'Anuire. Sous la domination tyrannique de la Reine Razzik Fanggrabber, le royaume est entièrement sous le contrôle du Gorgon. Le peuple de Markazor est principalement composé de gobelins, d'orcs, d'orogs et de trolls, tous unis sous le joug du Gorgon et de ses sbires. La société de Markazor est régie par la force et la peur. Les gobelins forment la majorité de la population et sont soumis à une hiérarchie rigide où la force brute et la loyauté envers la Reine et le Gorgon sont primordiales. Les conditions de vie sont difficiles et marquées par des raids constants et des guerres internes pour le pouvoir. L'artisanat à Markazor est principalement utilitaire, axé sur la production d'armes, d'armures et d'autres équipements de guerre. Les objets décoratifs sont rares, et ceux qui existent sont souvent consacrés à Azrai ou à d'autres divinités sombres. La magie est utilisée de manière rudimentaire pour renforcer les fortifications et les armements. Le gouvernement de Markazor est une monarchie tyrannique dirigée par la Reine Razzik Fanggrabber, une dirigeante impitoyable soutenue par le Gorgon. Toutes les décisions importantes sont prises par la Reine ou sous l'influence directe du Gorgon. La religion officielle est le culte d'Azrai, avec un temple approuvé dédié à Kartathok, une rareté dans le domaine du Gorgon. Markazor est une terre montagneuse et difficile d'accès, parsemée de forteresses naturelles et de grottes habitées par des créatures monstrueuses. Les forêts sombres et les montagnes escarpées offrent de nombreuses cachettes pour les rebelles et les créatures sauvages. Markazor a une longue histoire de servitude et de tyrannie. Autrefois un royaume indépendant, il a été conquis par le Gorgon il y a des siècles et transformé en une extension de son propre pouvoir. La Reine Razzik Fanggrabber a été installée par le Gorgon pour maintenir un contrôle strict sur la population et s'assurer que toutes les ressources du royaume soient utilisées pour ses propres fins. La Reine Razzik Fanggrabber gouverne avec une poigne de fer, éliminant toute forme de dissidence avec brutalité. Le temple approuvé de Kartathok est une exception rare dans le domaine du Gorgon, permettant une certaine diversité religieuse sous une surveillance étroite. Les guildes sont pratiquement inexistantes, toute forme de commerce étant strictement contrôlée par l'état.

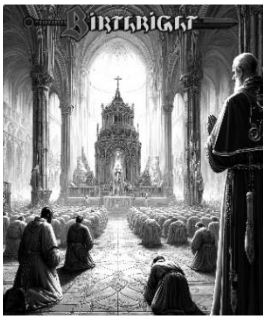
MASSENMARCH



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 600
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 13 **AIR** : 12
TRÉSOR : F, G, Q, S, T (4)
Nbre D'ARMÉES : 9
1 Infanteries Type I (Piquiers de Massenmarch) : 1d6+2
1 Infanterie Type II (Soldats de Massenmarch) : 1d8+5
1 Infanterie Type III (Garde royale de Massenmarch) : 1d10+8
1 Artillerie Type I (Archers de Massenmarch) : 1d6+3
1 Infanterie Type IV (Mages de Massenmarch) : 2d10+8
1 Cavalerie Type I (Cavalerie de Massenmarch) : 1d6+3
1 Artillerie Type II (Ingénieurs de siège) : 1d6+8
1 Marine Type I (Marins de Massenmarch) : 1d6+4
1 Marine Type II (Galion) : 1d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Impitoyable, Attaque éclairée, Contre-attaque, Frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne à élevée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Grand Royaume (550,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XII / 90 / 180,000 XP
BASTION : Forteresse de la Marche (Alder's Deep)
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Esclaves, outils travaillés, mercenaires
Exportations : Céréales, poissons, bières
RELIGION/DIEU : Aucune religion officielle

Situé au sud-ouest de la Grande Baie, Massenmarch est un royaume autocratique gouverné par l'awnshghlien connu sous le nom de Swordhawk. La terre, autrefois prospère et fertile, est désormais marquée par des conflits constants avec ses voisins, tels que Kiergard, Treucht et le Vampire's Hold. Malgré ces guerres incessantes, Massenmarch reste une puissance redoutable sous le règne de Swordhawk. La vie à Massenmarch est dure et impitoyable. Les citoyens vivent sous un régime de peur et d'oppression, avec des nobles et des guildes se disputant constamment le pouvoir. Le Swordhawk maintien l'ordre avec une poigne de fer, écrasant toute dissidence avec une brutalité sans pareille. Les villes côtières, autrefois prospères grâce au commerce, sont maintenant des bastions militarisés, reflétant la nature belliqueuse du royaume.
L'artisanat est principalement axé sur la production de biens militaires et utilitaires. Les forges tournent constamment pour fournir des armes et des armures aux forces du Swordhawk. Les artisans sont surveillés de près pour s'assurer de leur loyauté, et toute tentative de rébellion est rapidement réprimée. Le Swordhawk règne en tant qu'autocrate absolu, ne tolérant aucune rivalité ou dissidence. Son gouvernement est structuré autour d'un réseau de nobles et de guildes qui lui sont loyaux, chacun jouant un rôle clé dans le maintien de son pouvoir. Les lois sont strictes et appliquées avec une rigueur implacable, garantissant ainsi que personne n'ose défier le règne du Swordhawk. Massenmarch est une terre de contrastes, avec des provinces variées allant des plaines fertiles aux montagnes escarpées. Les régions autrefois prospères sont maintenant en ruines, et les terres agricoles sont exploitées au maximum pour nourrir les armées du Swordhawk.

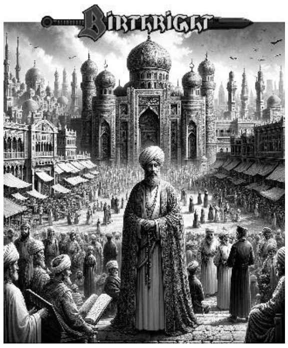
MEDOERE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (C) 12
POINTS DE VIE : 510
EAU : 12 **TERRE** : 11
FEU : 13 **AIR** : 10
TRÉSOR : G, H, I, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
2 Infanteries Type I (Gardes de Medoere) : 1d6+4
2 Artilleries Type II (Archers de Medoere) : 1d8+8
1 Cavalerie Type II (Chevaliers de Medoere) : 1d10+8
1 Unité volante Type I (Griffons de guerre) : 1d10+8
1 Unité navale Type I (Navires de patrouille) : 1d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divins, Attaque éclairée, Impitoyable, Frénésie, Fanatique
DÉFENSES SPÉCIALES : Sanctuaires sacrés, barrières divines, SoS panthéon, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Petit Royaume (250,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 77,5 / 155,000 XP
BASTION : Braeme
EXPORTATION/IMPORTATION :
Importations : Épices, minerais, tissus
Exportations : Produits agricoles, potions, reliques sacrées
RELIGION/DIEU : Ruornil

Medoere est un royaume pieux situé dans le sud d'Anuire, gouverné par des prêtres et des adeptes de Ruornil, le dieu de la magie et de la lune. C'est une terre où la foi et la magie divine se mêlent étroitement, influençant chaque aspect de la vie quotidienne et des affaires politiques. Medoere valorise l'éducation religieuse et la magie divine. Les jeunes sont instruits dans les arts sacrés, la théologie et la magie blanche. Les monastères et les temples de Medoere sont des centres de savoir et de méditation, où les disciples apprennent à canaliser le pouvoir divin pour protéger et guérir. Medoere maintien des relations diplomatiques basées sur la foi commune et la coopération spirituelle. Les ambassadeurs de Medoere sont souvent des prêtres qui prêchent la paix et la compréhension mutuelle. Le royaume entretient des liens étroits avec d'autres royaumes pieux et fait office de médiateur dans les conflits religieux. L'économie de Medoere repose sur l'agriculture, la production de potions et la création de reliques sacrées. Les marchés de Braeme et d'autres villes offrent une variété de produits, des herbes médicinales aux objets sacrés. Les potions de Medoere sont réputées pour leur efficacité et leur pureté, attirant des acheteurs de tout Cerilia. Les terres de Medoere sont caractérisées par des collines verdoyantes, des forêts sacrées et des rivières limpides. La gestion des terres est guidée par des principes religieux, visant à préserver la nature et à respecter l'équilibre divin. Les rivières et les lacs sont protégés par des sorts sacrés, assurant la pureté de l'eau. Grâce à sa foi puissante et à ses défenseurs divins, Medoere joue un rôle clé dans la protection des terres sacrées et des lieux saints. Le royaume agit souvent comme gardien des sites sacrés, offrant refuge et protection aux pèlerins et aux fidèles. Braeme est le cœur spirituel du royaume, un symbole de dévotion et de puissance divine.

MESIRE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 8
DIRIGEANT : (M) 15
POINTS DE VIE : 750
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 14 **AIR** : 10
TRÉSOR : Q, T, U, V, X (4)
Nbre D'ARMÉES : 8 (2)
2 Infanteries Type II (Soldats de Mesire) : 1d10+8
2 Infanteries Type III (Garde de Mesire) : 1d12+12
2 Archers Type III (Archers de Mesire) : 1d12+10
2 Cavaleries Type IV (Cavalerie de Mesire) : 2d12+12
(2) Volantes Type IV (Djinns & Sheitans) 2d20+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Psionique, Attaque éclairée, Impitoyable, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Sos panthéon. Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Moyen (400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 200 / 400,000 XP
BASTION : Mesire Castle
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Vêtements, charbon, fruits, chevaux, vin
Exportations : Céréales, bétail, fer, cuivre
RELIGION/DIEU : Haelyn (State Religion), Ruornil

Le Sultanat de Mesire est un royaume prospère situé dans la vallée de Zhaïnge. Sous le règne du Sultan Yousef ibn Reghil el-Mesir, Mesire est une nation féodale avec une forte influence religieuse d'Haelyn et de Ruornil. La capitale, Mesire, est un centre commercial et culturel florissant, bien que partiellement contrôlé par les Rois Rouges d'Aftane. La ville abrite des marchés animés, des temples majestueux et des académies de magie où les érudits et les prêtres se côtoient. La vie à Mesire est fortement influencée par les traditions féodales et religieuses. Le Sultan est soutenu par une aristocratie loyale composée de seigneurs puissants et une armée disciplinée, entraînée pour défendre le royaume contre les menaces extérieures. La société est divisée en différentes classes sociales, avec une importance particulière accordée aux valeurs familiales et à la fidélité. Les familles nobles de Mesire jouent un rôle crucial dans la gouvernance locale, administrant des terres et rendant justice en nom du Sultan. Mesire est caractérisé par des plaines fertiles et des montagnes riches en ressources minérales. Les terres agricoles produisent des récoltes abondantes, tandis que les mines dans les montagnes fournissent des métaux précieux essentiels à l'économie du royaume. Les artisans de Mesire sont réputés pour leur habileté à travailler ces matériaux, créant des objets d'art et des armes de haute qualité. Mesire a une histoire riche, marquée par des conflits avec des voisins agressifs et des alliances stratégiques. Le Sultanat a résisté aux invasions grâce à une armée bien entraînée et à des fortifications robustes, notamment les forteresses situées aux points stratégiques des montagnes. Ces forteresses servent de bastions contre les incursions ennemies et de refuges pour la population en temps de guerre. Le Sultanat de Mesire est souvent harcelé par les raiders des Black Spears, des bandes de maraudeurs qui attaquent les villages et les caravanes, causant de lourdes pertes chaque année. Ces raids incessants affaiblissent la défense de Mesire et mettent à rude épreuve les ressources du royaume. En plus de ces menaces, les ambitions des ajazada de Djafra à l'est constituent une autre menace sérieuse. Les ajazada cherchent à étendre leur influence sur les rives de la Zhainge, menaçant l'autonomie de Mesire. Les raids constants des Black Spears affaiblissent la défense de Mesire, rendant une alliance ou une stratégie pour contrer ces attaques cruciales pour la survie du royaume.

BIRTHRIGHT

MHORIED



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 12
POINTS DE VIE : 550
EAU : 11 **TERRE** : 15
FEU : 10 **AIR** : 17
TRÉSOR : F, G, H, Q, U (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
2 Infanteries d'élite Type III (Infanterie d'élite de Mhoried) : 1d12+9
1 Infanterie Type IV (Paladins d'élite) 1d12+11
2 Artilleries Type II (Archers de Mhoried) : 1d8+7
2 Cavaleries Type III (Chevaliers de Mhoried) : 1d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Charge de cavalerie, Impitoyable, Martiale, Contre-attaque
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Vigoureuse, Courageuse, Soins sur le terrain, Armure lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Petit Royaume (295,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 100 / 200,000 XP
BASTION: Bevaldruor (Shieldhaven)
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS:
Importations : Poisson, Chevaux, gibier, laine et mouton
Exportations : Poissons, gibier, cultures, laine et moutons
RELIGION/DIEU : Haelyn, Cuiraécen, Aeric

Le Royaume de Mhoried, situé dans les Heartlands d'Anuire, est un bastion de résistance contre les forces du Gorgon. Gouverné par le Mhor Daeric Mhoried, ce royaume est connu pour ses terres rudes et ses habitants résolus, toujours prêts à défendre leur patrie contre les incursions ennemies. Les habitants de Mhoried sont connus pour leur esprit indomptable et leur résilience. Vivant dans un royaume souvent envahi par les gobelins et autres créatures des montagnes, ils ont développé une culture de défense et de vigilance. L'éducation militaire est primordiale, et les jeunes sont formés dès leur plus jeune âge aux arts de la guerre et de la survie en terrain hostile. Mhoried entretient des relations tendues avec ses voisins, en particulier avec les domaines contrôlés par le Gorgon. Le Mhor Daeric Mhoried gouverne avec une main légère, utilisant le pouvoir de l'État seulement contre ceux qui menacent véritablement son peuple. Les alliances sont souvent forgées par nécessité, et le royaume maintien une vigilance constante contre les menaces extérieures. L'économie de Mhoried repose principalement sur l'agriculture, l'élevage et la pêche. Le royaume exporte des poissons, du gibier, des cultures, de la laine et des moutons. Les ressources naturelles sont exploitées de manière durable pour assurer la prospérité à long terme du royaume. Mhoried est caractérisé par ses hautes terres, ses montagnes et ses vastes forêts. La province de Bevaldruor, où se trouve la capitale Shieldhaven, est couverte de forêts denses et de clairières cachées. Les provinces de Balteruine et Dhalsiel sont souvent la cible de raids gobelins, mais les fortifications et les milices locales assurent la défense du territoire.
Grâce à sa position stratégique et à ses fortifications solides, Mhoried joue un rôle crucial dans la défense de la région contre les forces du Gorgon. La capitale, Bevaldruor, est un point central de défense, avec la grande forteresse de Shieldhaven servant de bastion contre les envahisseurs.

MOLOCHEV



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 19
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (B) 13
POINTS DE VIE : 450
EAU : 12 **TERRE** : 16
FEU : 9 **AIR** : 10
TRÉSOR : G, H, P, Q, T (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
1 Unité d'Éclaireurs : 1d6+3
1 Infanterie Type II : 1d8+6
1 Infanterie Type III Élite : 1d12+10
1 Cavalerie Varsk Type II : 1d10+8
2 Cavaleries Type III Molochev (Chevaliers Vos) : 2d10+8
1 Volante Type IV (Dragon Shadow) 2d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids, Embuscades, Assauts de Magie noire, Attaque éclairée, Contre-attaque, Sanglante, Barbare justicier, Frénésie, Horde Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Moral élevé, Régénérante, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain, Défensives
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Très Grand Domaine (146,780 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 114 / 225,000 XP
BASTION : Sviatol
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, esclaves
Exportations : Fer, cuivre, grains
RELIGION/DIEU : Belinik, Kriesha, Lana

Molochev représente pour beaucoup le cœur brutal de Vosgaard. Le tsar Drago Koskov contrôle ses provinces et ses ressources avec l'aide de la One True Church of Vosgaard et de ses propres sources magiques secrètes. Sa tyrannie est connue et redoutée dans tout Cerilia.
La vie à Molochev est dure et impitoyable. Les temples de Lana's Light à Tonega et Zuluk offrent un rare refuge contre la brutalité du tsar. Ces temples sont des bastions pour la faction émergente de la nona, qui craint à la fois la One True Church et le tsar. Molochev est fertile et verdoyant pendant la majeure partie de l'année, donnant l'illusion d'une terre sauvage et indomptée aux visiteurs. Peu de grandes fermes existent, et la plupart des paysans travaillent sur de petites parcelles similaires à celles des terres féodales anuireannes. Les reavers employés par le tsar pillent régulièrement leurs propres provinces lorsque les guerres contre les raiders de Molochev ne se déroulent pas bien, maintenant ainsi les paysans dans une peur constante. Le climat est Fertile et verdoyant, mais marqué par des périodes de sécheresse. La géographie est variée avec des collines, des vallées et des montagnes.
Flore et faune : Inclut des animaux sauvages comme les loups et les ours, ainsi que des plantes médicinales rares.
Molochev n'a pas d'alliés officiels, bien que des émissaires aient été envoyés au Raven pour demander de l'aide contre Kal Kalathor. Tous les royaumes voisins, avec des conflits fréquents avec Kal Kalathor, Rheulgard, et Berhagen.
Le trésor légendaire de Molochev contient de nombreux objets magiques, y compris le casque à cornes de l'horreur.
Kara Daincser a survécu à une tentative d'assassinat par le tsar et se cache actuellement, aidée par le temple de Lana's Light.
Rebellion: Les prêtres de la One True Church planifient de renverser leur grand prêtre lâche et corrompu. Le tsar est au courant mais n'a pas encore agi, observant avec amusement le déroulement de la situation.

BIRTHRIGHT

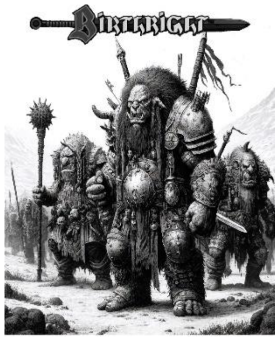
MÜDEN



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G/V) 12/12
POINTS DE VIE : 880
EAU : 16 **TERRE** : 18
FEU : 6 **AIR** : 8
TRÉSOR : G, H, Q, S, V Z (5)
Nbre D'ARMÉES : 11
2 Infanteries Type II (Gardes Nains de Müden) : 1d8+8
1 Infanterie Type III (Infanterie de Müden) : 1d10+8
1 Infanterie Type IV (Garde Élite de Müden) : 2d10+8
2 Cavaleries Type III (Cavalerie de Müden) : 2d8+8
1 Cavalerie Type IV (Chevaliers de Müden) : 2d10+10
2 Artilleries Type IV (Archers de Müden) : 2d10+10
1 Marine Type I (Roundship de Müden) : 1d8+8
1 Marine Type III (Keelboat de Müden) : 2d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Guérilla, Infiltration, Attaque éclairée, Impitoyable, Tireur d'élite, Capture de leader
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Indétectable, Soins sur le terrain, Vigoureuse, Sos nature
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Bon Chaotique
TAILLE : Royaume Gigantesque (1 330 000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XV / 190 / 380,000 XP
BASTION : Brechlen
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Métaux raffinés, épices, biens de luxe
Exportations : Poissons, peaux, fourrures, armes, sculptures, instruments de musique
RELIGION/DIEU : Éla's Midnight Shadow (religion d'État)

Le Comté de Müden est le plus prospère et le plus puissant des royaumes Brecht. Ce royaume, avec ses traditions anciennes et sa forte aristocratie, est un modèle de la culture Brecht. Les habitants de Müden, principalement marins, vivent le long de la côte et dans les terres proches, tout en respectant les grandes forêts environnantes. Contrairement à d'autres royaumes Brecht, Müden est un domaine cosmopolite au milieu d'un pays rude, où quelques régents détiennent beaucoup de pouvoir.
Le climat de Müden est l'un des plus doux autour du Krakennauricht, grâce à la chaleur de la Grande Baie en été et aux vents du sud. Cependant, l'hiver y est rigoureux et la région reçoit beaucoup de pluie. La société de Müden, influencée par son riche patrimoine mercantile, est centrée sur le commerce maritime et l'agriculture. L'art et l'artisanat occupent une place importante dans la culture de Müden. Les sculptures et les instruments de musique sont particulièrement renommés, et les artistes de Müden sont connus pour leur habileté à travailler le bois, la pierre et le métal. Les artisans produisent également des œuvres d'art de haute qualité, souvent commandées par des nobles ou des marchands riches. Le Comté de Müden est une monarchie administrative dirigée par le Comte Richard Talbehr. Sous son règne, le comté a prospéré grâce à une administration efficace et à des relations diplomatiques habiles. Müden est une terre de prairies riches, de champs agricoles et de ranchs, avec quelques forêts résiduelles. Le territoire est bordé à l'ouest par la rivière Mueller et à l'est par le Bierlev Gap, qui favorisent les échanges commerciaux avec les royaumes voisins. Les rivières Mueller et Forisain sont des sources importantes de poisson, notamment de saumon, qui font partie intégrante de l'économie locale. Lorsque l'Ombre chassa les cinq tribus d'Aduria, les Rjuven prirent leurs drakkars et parcoururent la grande route du sel jusqu'à ce qu'ils arrivent dans ce qui est aujourd'hui Müden. Fatigués et affaiblis, ils se regroupèrent pour plus de sécurité.

MUR-KILAD (G)



FRÉQUENCE: Commun
EGO: 20
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G) 10
POINTS DE VIE : 450
EAU : 6 **TERRE** : 8
FEU : 15 **AIR** : 16
TRÉSOR : F, G, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type I (Infanterie Gobeline) : 1d6+4
1 Infanterie Type I (Infanterie Naine) : 1d8+6
1 Infanterie Type III (Infanterie Mercenaire) : 1d8+8
1 Infanterie Type IV (Infanterie Troll) : 2d12+12
1 Cavalerie Type I (Cavalerie Gobeline) : 1d6+5
1 Artillerie Type IV (Archers d'élite) : 4d6+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Capture de leader. Assauts magiques, Impitoyable, Barbare justicier, Frénésie, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Régénérante, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain, Terrain difficile
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30%
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Très Grand Domaine (170,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 85 / 170,000 XP
BASTION : Forteresse de Thurinson
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Esclaves, outils
Exportations : Minerai, armes, bière
RELIGION/DIEU : Azrai, Moradin

Mur-Kilad est un royaume montagneux et sombre, situé dans les Marches du Nord d'Anuire. Le royaume est complètement sous le contrôle du Gorgon, qui gouverne à travers son fidèle serviteur, l'Overthane Godar Thurinson. La population est composée principalement de gobelins, d'orogs, de nains et de trolls, tous subissant la poigne de fer du Gorgon.
La société de Mur-Kilad est hiérarchisée et tyrannique. Les gobelins et les orogs constituent la majorité de la population, tandis que les nains, autrefois fiers et libres, sont maintenant asservis ou cooptés par le régime en place. Les conditions de vie sont sévères, marquées par un travail forcé constant dans les mines et les forges du royaume. La peur et la brutalité règnent en maîtres, assurant la soumission des habitants.
L'artisanat à Mur-Kilad est principalement axé sur la production d'armes, d'armures et d'outils de guerre. Les nains, malgré leur asservissement, continuent de produire des objets de haute qualité, souvent sous la contrainte. Les créations artistiques sont rares, et celles qui existent sont généralement dédiées à Azrai ou utilisées comme propagande pour le régime tyrannique. Le gouvernement de Mur-Kilad est une monarchie tyrannique dirigée par l'Overthane Godar Thurinson, qui obéit aux ordres directs du Gorgon. Toute forme de dissidence est écrasée impitoyablement, et le culte d'Azrai est imposé de manière rigide. Le temple de Moradin, bien que toléré, est étroitement surveillé pour tout signe de rébellion.
Mur-Kilad est une terre montagneuse, parsemée de mines riches en minerais précieux. Les forêts sombres et les montagnes offrent un abri naturel aux créatures monstrueuses qui peuplent le royaume. Les conditions météorologiques sont souvent rudes, avec des hivers longs et froids. Mur-Kilad a une longue histoire de servitude et de domination sous le règne du Gorgon. Autrefois un royaume prospère, il a été conquis par le Gorgon il y a des siècles et transformé en un bastion de son pouvoir. L'Overthane Godar Thurinson a été installé pour assurer un contrôle strict sur la population et exploiter les ressources du royaume pour les besoins du Gorgon. L'Overthane Godar Thurinson gouverne avec une poigne de fer, écrasant toute forme de dissidence. Le culte d'Azrai est imposé de manière rigide, et les prêtres de Moradin opèrent sous une surveillance étroite. Les guildes n'existent pratiquement pas, et tout commerce est strictement contrôlé par l'état.

BIRTHRIGHT

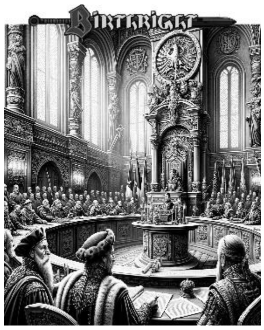
OSOERDE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 11
POINTS DE VIE : 450
EAU : 14 **TERRE** : 10
FEU : 10 **AIR** : 5
TRÉSOR : G, H, I, Q, T (3)
Nbre D'ARMÉES : 6(1)
2 Infanteries Type II (Infanterie d'Osoerde) : 1d10+7
2 Infanteries de Type IV (Inquisiteurs d'Osoerde) 2d12+12
1 Cavalerie Type II (Cavalerie d'Osoerde) : 1d8+8
1 Artillerie Type I (Archers d'Osoerde) : 1d8+5
(1) Volante Type IV (Diables) 2d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Contre-attaque, Assauts divins, Charge de cavalerie, Impitoyable, Attaque de panique, Martiale
DÉFENSES SPÉCIALES : Dévotion concentrée, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Courageuse, Régénérante.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Très Grand Domaine (230,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 115 / 230,000 XP
BASTION : Moriel
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Betail, Nourritures, produits de confort.
Exportations : Armes et Armures naines
RELIGION/DIEU : Haelyn (religion d'État), Cuiraécen, Belinik

Le Duché d'Osoerde, situé dans les Eastern Marches d'Anuire, est un royaume marqué par la tyrannie et la terreur. Gouverné par le duc usurpateur Jaison Raenech, ce royaume autrefois paisible est désormais plongé dans la peur et la répression.
Les habitants d'Osoerde vivent sous un régime de terreur, où le moindre faux pas peut conduire à des punitions sévères et publiques. La population est constamment surveillée par les inquisiteurs du duc, et les lois draconiennes sont appliquées avec une cruauté sans faille. Les églises, bien que capables de maintenir une certaine indépendance, doivent mesurer leurs paroles avec soin pour éviter la colère du duc.
Osoerde est en proie à une rébellion légitimiste menée par William Moergen, l'héritier légitime du trône. Ce dernier bénéficie du soutien des paysans opprimés et de quelques nobles dissidents. Le règne tyrannique de Raenech a également attiré l'attention négative de ses voisins, notamment de Ghoere, qui a menacé de représailles pour les mauvais traitements infligés à ses citoyens commerçant dans le royaume. L'économie d'Osoerde est marquée par une taxation écrasante et un contrôle rigide des guildes. La guilde royale de Baruk-Azhik, dirigée par Diirk Watershold, fonctionne plus comme une organisation d'espionnage que comme une guilde commerciale traditionnelle. Cette guilde utilise la contrebande, la falsification et d'autres moyens clandestins pour survivre sous la tyrannie du duc. Osoerde est un royaume principalement plat, avec environ un quart de son territoire composé de marécages et de tourbières. Les canaux et écluses construits pendant l'Empire Anuiréen pour drainer les marais ont depuis longtemps été négligés, laissant la nature reprendre le dessus. La population a considérablement diminué en raison des purges et des répressions, avec de nombreux habitants fuyant vers des terres plus hospitalières. Le Duché d'Osoerde est un royaume plongé dans la terreur et la répression sous le règne tyrannique du duc Jaison Raenech. Malgré les défis, la résistance menée par William Moergen offre un espoir de changement et de libération pour les habitants opprimés du royaume. Baruk-Azhik est resté silencieux jusqu'à présent, bien que le racisme envers sa guilde royale soit constant, la rage des nains est cependant lente et l'hypothèse du duc selon laquelle il peut simplement saigner les nains à sec pour remplir ses coffres pourrait bien être sa chute. « La Seule Vraie Église de Vosgaard » se nourrit du côté obscur d' Anuire , de ses ambitions, de ses jalousies et de son penchant pour la bataille.

RHEULGARD



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 10
POINTS DE VIE : 700
EAU : 11 **TERRE** : 16
FEU : 9 **AIR :** 13
TRÉSOR : E, G, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 10
2 Infanteries Type I (Rangers de Rheulgard) : 1d6+5
2 Infanteries Type II (Milice de Rheulgard) : 1d8+6
1 Infanterie Type III (Infanterie lourde de Rheulgard) : 1d10+8
1 Infanterie Type IV (Mages de Rheulgard) : 2d20+6
2 Cavaleries Type IV (Cavalerie de Rheulgard) : 2d12+7
2 Artilleries Type IV (Archers de Rheulgard) : 2d12+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, tactiques de guérilla, Assauts magiques, Frénésie, Barbare justicier, Sauvage, Attaque éclairée
DÉFENSES SPÉCIALES : Résistances élémentaires, Soins sur le terrain, Vivre de la terre,
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Immense (1,025,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XIV / 190 / 380,000 XP
BASTION : La Forteresse de Poden
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Esclaves, outils travaillés, mercenaires
Exportations : Céréales, poissons, bières
RELIGION/DIEU : Ruornil, Erik, Avani

Rheulgard est une confédération de trois cantons unis par nécessité face à de nombreuses menaces. La capitale, Poden, est le centre administratif de ce royaume fragmenté où le pouvoir est partagé entre plusieurs dirigeants. Les sombres forêts et les vastes étendues sauvages caractérisent le paysage de Rheulgard. La vie à Rheulgard est marquée par une coexistence entre les nobles, les paysans et les peuples forestiers. Les habitants vivent dans des communautés isolées, séparées par des forêts menaçantes. Les voyageurs doivent être prudents en traversant ces terres sauvages. Les gens de Rheulgard sont résilients, vivant en harmonie avec la nature tout en restant vigilants face aux menaces extérieures. Rheulgard est dirigé par une confédération noble. Les décisions importantes sont prises lors de la Tagsatzung, une assemblée qui se réunit plusieurs fois par an pour discuter des affaires législatives. Les cantons ont chacun leur propre gouvernance, mais ils sont unis par des institutions communes telles que l'armée, le trésor et la Haute Cour. Rheulaan Greencloak, un puissant mage, se proclame protecteur de Rheulgard et joue un rôle clé dans le maintien de l'unité du royaume. Rheulgard est une terre de forêts denses, de montagnes escarpées et de plaines fertiles. Les cantons de Poden, Stille Wächter et Unbrau constituent les principales divisions administratives du royaume. Rheulgard a été colonisé par les Brechts pendant l'époque de la Ligue Libre de Brechtür. Les explorateurs et les seigneurs militaires ont établi des colonies dans les forêts après le retrait des elfes. La confédération est née de la nécessité de s'unir face aux menaces constantes des voisins et des créatures sauvages. Rheulgard est une confédération de trois cantons unis par la nécessité. Le Kriegsmeister dirige l'armée commune, et le Trésor de Rheulgard centralise les richesses des cantons. La Haute Cour de Rheulgard est une cour d'appel qui applique une loi commune à tout le royaume. Rheulaan Greencloak, le mage protecteur, joue un rôle crucial dans le maintien de l'unité.

RJUVIK



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 10
POINTS DE VIE : 480
EAU : 12 **TERRE** : 13
FEU : 7 **AIR** : 12
TRÉSOR : F, G, Z (3)
Nbre D'ARMÉES : 5(1)
1 Infanterie Type I (Irréguliers de Rjuvik) : 1d8+6
1 Infanterie Type III (Raiders de Rjuvik) : 2d8+12
1 Marine Type III (Marins de Rjuvik) : 2d6+8
1 Infanterie Type IV (Garde de Rjuvik) : 2d10+8
(1) Cavalerie Type IV (Basiliks des glaces) 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Fanatique, Flexible, Impitoyable, Contre-attaque, Capture de leader. Sanglante
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Régénérante, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain, Indétectable
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Grande ville & Chateau (135,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 90 / 180,000 XP
BASTION : Viborg
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Objets métalliques, textiles, épices, articles de luxe
Exportations : Bois, poisson, contrebande
RELIGION/DIEU : Oaken Grove

Rjuvik est un royaume dangereux et sans loi où la vie nomade traditionnelle des Rjurik a presque complètement disparu, sauf dans les régions extrêmes du nord. Le roi Fulgar exerce une influence tyrannique avec ses jarls corrompus, tolérant toute forme d'activité illégale tant qu'ils reçoivent une part des gains. Les Rjurikers sont des gens honnêtes et travailleurs qui préfèrent l'agriculture et l'élevage aux raids et à la guerre. Cependant, leurs dirigeants sont des voleurs brutaux et des bandits. Bien que les raids soient officiellement interdits, les jarls de Fulgar gagnent leur argent par le biais d'activités criminelles, de la piraterie et du banditisme. Il y a peu de place pour l'art dans Rjuvik, et les skalds, véritables artistes de l'esprit, sont souvent offensés par le roi bandit Fulgar. Ils encouragent le peuple à revenir aux enseignements d'Erik et à abandonner les voies brutales de Fulgar. Rjuvik est dirigé par Fulgar, un chef reaver qui a usurpé le royaume, tuant et déposant tous ceux qui s'opposaient à lui. Fulgar est impitoyable et exige une obéissance absolue. Son chancelier est un assassin qui applique sa volonté. Les jarls ont un pouvoir absolu sur leurs sujets en échange de leur loyauté totale et de 20 % de leurs gains. Rjuvik, fondé après la bataille de Deismaar, a longtemps été un royaume de raiders avant que Fulgar ne prenne le pouvoir en dépossédant le roi Edvard Halvarsson. Le règne de Fulgar est marqué par une répression brutale et une économie basée sur la piraterie et le banditisme. Sous Fulgar, Rjuvik a abandonné ses traditions aristocratiques pour un régime de banditisme. Les nobles qui s'opposent à cette tyrannie sont éliminés ou réduits au silence, et la terreur règne dans le royaume. Les jeunes nobles inspirés par les anciens skalds forment des bandes de contre-bandits pour lutter contre l'oppression. Fulgar ne nomme pas d'héritier pour éviter les complots contre lui, espérant pouvoir désigner un successeur juste avant sa mort. Les druides du royaume sont divisés : certains soutiennent Fulgar pour sa politique de moindre impact sur la nature, tandis que d'autres s'y opposent farouchement. Rjuvik est un royaume sombre où la loi du plus fort prévaut, et où les valeurs de justice et d'honneur sont presque éteintes sous la tyrannie de Fulgar le Hardi. Le Basilic des Profondeurs est connu pour son pouvoir pétrifiant et sa capacité à se déplacer à travers des terrains difficiles. Ce monstre possède des capacités de terreur, de capture, et de contre-attaque, ce qui en fait un allié idéal pour les tactiques brutales de Rjuvik.

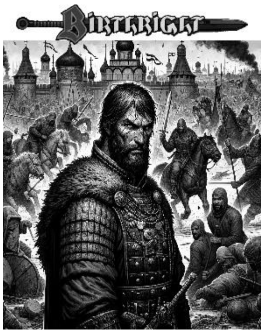
ROESONE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (G/C) 10/6
POINTS DE VIE : 580
EAU : 12 **TERRE** : 11
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : F, G, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
1 Infanterie Type II (Infanterie de Roesone) : 1d8+10
1 Infanterie Type III (Piquiers de Roesone) : 1d12+12
1 Artillerie Type II (Archers de Roesone) : 2d10+12
1 Artillerie Type III (Artillerie de Roesone) : 2d10+12
2 Cavaleries Type IV (Chevaliers de Roesone) : 2d10+12
1 Marine Type IV (Caravelles de Roesone) : 2d12+12
(1) Volante Type IV (Aasimons majeurs) 2d20+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divin, Martiale, Impitoyable, Contre-attaque, Charge de cavalerie, Ennemi Favori
DÉFENSES SPÉCIALES : Dévotion concentrée, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Défensives, SoS panthéon.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Petit Royaume (325,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 162,5 / 325,000 XP
BASTION : Proudglaive
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Vêtements, charbon, fruits, chevaux, vin
Exportations : Grains, bétail, fer, cuivre
RELIGION/DIEU : Haelyn (Religion d'État), Ruornil

Roesone, un jeune royaume sculpté dans les terres sauvages de l'est de Diemed, se bat depuis plus de 80 ans pour valider son indépendance et protéger sa liberté des grands seigneurs de Diemed et de Ghoere. Sous la gouvernance de la baronne Marlae Roesone, le royaume oscille entre la prospérité et la menace constante de ses puissants voisins. Les habitants de Roesone sont venus de tous les coins d'Anuire, attirés par les riches terres agricoles et l'espoir de construire une nouvelle vie. Ils sont farouchement indépendants et résolus à ne pas se soumettre à n'importe quel seigneur. Moins de trois générations auparavant, beaucoup étaient des bandits ou des colons libres, et cette méfiance envers l'autorité subsiste encore. La baronne Marlae a hérité d'un royaume où le respect et la confiance de ses sujets doivent être continuellement gagnés et maintenus. Roesone est un royaume de prairies ondulantes, de fermes, et de quelques bois épars, marécages et collines. Bien que la région ait été peuplée par les humains il y a deux mille ans, diverses guerres l'ont laissée sauvage, avec des châteaux, des villes et des tours abandonnées par centaines. La plupart ont maintenant été reconstruites ou explorées, mais une grande partie de Roesone reste encore sans les ornements de la civilisation. Peu des villes éparpillées dans le royaume dépassent cinq cents habitants, mais si l'afflux actuel de colons continue, la campagne pourrait bientôt ressembler à celle des voisins du royaume. Il y a plus de 2000 ans, les humains du clan Deretha ont établi leur présence dans la région en chassant les elfes et les gobelins. Après la chute de l'empire et diverses guerres, les terres ont été abandonnées et laissées aux bandits et aux seigneurs autoproclamés. Daen Roesone, un chef de guerre mercenaire, a consolidé le territoire pour former le royaume de Roesone après une série de conflits sanglants avec Diemed et Aerenwe. Le royaume est maintenant dirigé par la baronne Marlae Roesone, qui s'efforce de maintenir l'ordre et de renforcer son pouvoir. Roesone est une jeune nation avec peu d'alliances durables. Medoere et Ilien sont ses alliés les plus proches, unis contre la menace de Diemed. Les relations avec Aerenwe sont cordiales mais méfiantes, et la baronne Marlae renforce les frontières avec Osoerde et Ghoere pour prévenir les conflits futurs et construit des églises et des cathédrales. La menace constante de Spiderfell et les ambitions

ROVNINODENSK



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 8
DIRIGEANT : (B) 10
POINTS DE VIE : 360
EAU : 10 **TERRE** : 14
FEU : 8 **AIR :** 15
TRÉSOR : B, D, E, H (2)
Nbre D'ARMÉES : 3 (1)
1 Infanterie Type I (Infanterie de Rovninodensk) : 1d6+4
1 Cavalerie Type I (Varsh Riders) : 1d6+5
1 Artillerie Type I (Archers): 1d6+3
(1) Infanterie Type IV (Yéti) : 1d20+12
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, guérilla, Psionique, Attaque de panique, Frénésie, Impitoyable
DÉFENSES SPÉCIALES : Régénérante, Indétectable, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Château & Muraille (42,570 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 45 / 90,000 XP
BASTION : Rovnograd
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Cuir, laine, poisson
Exportations : Fourrures, minerais, bois
RELIGION/DIEU : Kriesha, Belinik, Lirovka

Rovninodensk est un royaume marqué par des guerres civiles et des luttes de succession fréquentes. Les Nona Vos dominent actuellement, mais leur règne est loin d'être stable. Le tsarevo Andrei Tcherninsky doit continuellement gérer les menaces internes et externes. Les conflits internes sont fréquents, mais la population est résiliente. La société est structurée autour des clans et des familles, avec des conflits qui se résolvent souvent par des duels ou des batailles de clans. Rovninodensk est caractérisé par ses vastes plaines ouvertes, sans protection contre les vents froids du nord. Les récoltes sont souvent piétinées par les guerres, mais la persévérance de ses habitants leur permet de surmonter les famines. Climat : Froid et rigoureux, avec des hivers longs et des étés courts. Diversité limitée à cause du climat rigoureux, principalement des conifères et des animaux robustes comme les loups et les élans. Les Nona Vos ont pris le pouvoir récemment, mais leur emprise reste fragile. Alliés : Les frères Papanovich tentent d'établir de bonnes relations avec Kozlovnyy, mais les voyages entre les deux royaumes sont difficiles. Kal Kalathor impose des taxes élevées pour le passage à travers ses terres. Velenoye n'est pas un ennemi déclaré, mais il joue souvent des jeux dangereux avec Rovninodensk. Le Raven et le Manticore ne sont pas amicaux non plus, et le tsarevo s'attend à une confrontation future. Rovninodensk est réputé pour l'élevage de varsk, ajoutant un bonus de +5 à toute tentative d'établir une route commerciale (Infiltration) avec un autre royaume vos. Les elfes sauvages de Tuar Annwn soutiendraient secrètement les torva Vos de Rovninodensk pour affaiblir le royaume humain voisin. Petra Morinoi pourrait avoir une agenda secret nécessitant le soutien du tsarevo. Les prêtres du Temple de la Force prévoient de renverser leur prêtre en chef actuel, et le tsarevo surveille cette intrigue avec amusement. La tsarevo envisage de conquérir les deux provinces nord-est de Kal Kalathor avec l'aide de l'élève régent de Cwmb Bheinn, qui offre des ressources et un objet magique en échange. Le commerce, bien que souvent perturbé par les conflits, reste un élément vital de l'économie de Rovninodensk, avec des routes commerciales stratégiquement établies malgré les nombreux défis. Les échanges avec les régions voisines, bien que difficiles, apportent des ressources essentielles qui aident à compenser les pertes agricoles dues aux guerres. Les varsk, animaux robustes et très prisés, jouent un rôle crucial non seulement dans l'agriculture mais aussi dans le transport.

ROYAUME DE LA SORCIÈRE BLANCHE

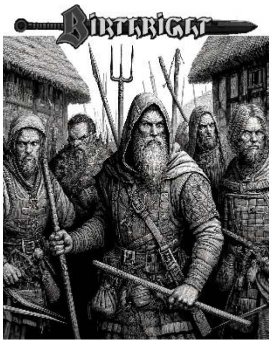


FRÉQUENCE : Rare
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (Sor) 12
POINTS DE VIE : 600
EAU : 15 **TERRE** : 16
FEU : 6 **AIR** : 14
TRÉSOR : G, H, Q, T (3)
Nbre D'ARMÉES : 6 (1)
1 Infanterie Type II (Gobelins de Gandvick) : 2d6+4
1 Infanterie Type III (Orogs de Gandvick) : 2d8+8
1 Infanterie Type IV (Garde de Gandvick) : 2d12+10
1 Artillerie Type III (Archers de Gandvick) : 2d12+8
1 Cavaliers Type III (Cavaliers de Gandvick) : 2d10+9
1 Marine Type I (Navire de Gandvick) : 1d6+3
(1) Volante Type IV (Démons) 2d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Horrifiante, Impitoyable, Frénésie, Attaque de panique, Capture de leader
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Régénérante, Indétectable, Résistances élémentaires, Vigoureuse
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Très Grand Domaine (150,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 125 / 250,000 XP
BASTION : Mandal
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Métaux raffinés, épices, biens de luxe
Exportations : Bois, poissons, armes, fourrures
RELIGION/DIEU : Kriesha (religion d'État)

Le Royaume de la Sorcière Blanche, connu sous le nom de Gandvick par les commerçants des provinces du nord, est un domaine vaste composé de toundras balayées par le vent et de forêts froides. La Sorcière Blanche règne sur ce royaume avec une poigne de fer, contrôlant un réseau étendu d'espions, d'ambassadeurs et de marchands. Gandvick est une terre cruelle aux hivers longs et rigoureux et aux étés brefs. La population varie du fatalisme sombre au pragmatisme brutal. Les impôts sont généralement légers, avec les paysans payant en fourrures ou en services, tandis que les marchands plus riches paient des taxes pour éviter le service militaire. Les guildes puissantes jouent un rôle important, maximisant la productivité du royaume. Le gouvernement de Gandvick est une monarchie forte dirigée par la Sorcière Blanche. Les temples de Kriesha jouent un rôle central dans l'administration, assurant que les fauteurs de troubles dirigent leur agressivité vers l'extérieur du royaume. La reine Karena détient tout le pouvoir véritable, assistée par les prêtres de Kriesha qui punissent sévèrement toute transgression de ses lois. Gandvick est composé de plaines glaciales balayées par le vent au nord et de forêts denses au sud. La mer fournit une grande partie de la nourriture du royaume, y compris des poissons, des crabes et de la viande de phoque. La capitale, Mandal, abrite plusieurs milliers de sujets de la Sorcière Blanche. Les terres du nord ont toujours été peu peuplées. Lors de l'émigration des Rjurik de l'Aduria à la Cerilia, seuls les plus robustes se sont installés dans le nord. Les tribus ont longtemps erré de manière nomade avec peu d'interaction politique. Karena la Jeune a consolidé son pouvoir et a respecté les accords de paix avec les Rjurik et les elfes, bien qu'elle ait mené des guerres contre la Baronie de Crâne Sanglant, capturant des villages gobelins et orogs. Le pouvoir à Gandvick est centralisé entre la cour de Mandal et les temples de Kriesha. Les lois sont appliquées strictement, et toute transgression est punie sévèrement par les prêtres de Kriesha.

.

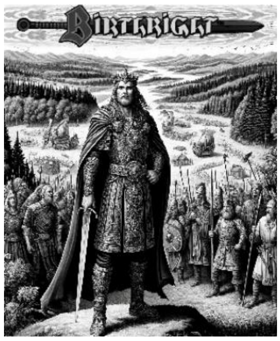
STJORDVIK



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 10
POINTS DE VIE : 560
EAU : 14 **TERRE** : 12
FEU : 10 **AIR** : 12
TRÉSOR : C, E, F, G (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type III (Éclaireurs Stjordvik) : 1d10+12
2 Infanteries Type IV (Infanterie Stjordvik) : 2d12+14
1 Artillerie Type III (Archers Stjordvik) : 1d10+13
1 Cavaliers Type IV (Cavalerie Stjordvik) : 2d12+14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, tactiques de guérilla, Attaques éclairées, Sanglante, Barbare justicier, Frénésie, Sauvage, Horde sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Sos Nature, Soins sur le terrain, Vivre de la terre Résistances élémentaires, Moral élevé
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Chaotique
TAILLE : Très grand domaine (195,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 90 / 180,000 XP
BASTION : Château de Ravensroost
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Produits artisanaux de maître
Exportations : Bois, fourrures, bière, grain
RELIGION/DIEU : Oaken Grove, Spirale Émeraude

DescriptionLe royaume de Stjordvik, situé sur le Taelshore, est connu pour ses forêts denses, ses collines et ses rivières. Sous la gouvernance du roi Varri Haraldsson, Stjordvik est un royaume d'oligarchie aristocratique marqué par une forte tradition guerrière et un respect profond pour les dieux de la nature. Les Stjordviks sont un peuple travailleur et honnête, préférant l'agriculture et l'élevage à la guerre, bien que les conflits avec le royaume voisin de Rjuvik et le Baronnage des Crânes de Sang les obligent souvent à prendre les armes. Les fermiers et les bergers sont prêts à défendre leur terre et leur honneur avec fierté. Les arts de Stjordvik sont imprégnés des thèmes de la gloire immortelle et du destin. L'artisanat, notamment la broderie, la sculpture sur bois et la métallurgie, est très prisé. Les œuvres artisanales sont souvent des représentations réalistes de la vie quotidienne et des animaux locaux. Stjordvik est régi par une combinaison de roi et de jarls. Le roi Varri Haraldsson est respecté mais doit composer avec l'assemblée des jarls, les "athings", et les skalds qui jouent un rôle de législateurs et d'arbitres des lois traditionnelles. Les décisions du roi peuvent être contestées par ces assemblées, reflétant un équilibre de pouvoir entre le trône et le peuple.
Les temples de la Spirale Émeraude et de l'Oaken Grove sont les principaux centres religieux et exercent une influence politique considérable. Les croyances sont centrées sur le respect de la nature et les rites druidiques. Stjordvik est composé de plusieurs provinces distinctes, chacune ayant ses propres caractéristiques et ressources. Les provinces sont variées, allant des forêts denses aux plaines fertiles, en passant par des montagnes hostiles. Les principales villes et villages sont des centres d'artisanat et de commerce. L'économie repose sur l'exploitation des ressources naturelles telles que le bois et les fourrures, ainsi que sur la production de bière et de céréales. Les produits artisanaux de grande qualité sont également exportés vers d'autres royaumes. Le climat est rude, avec des hivers longs et froids et des étés courts mais agréables. Les paysages sont variés, incluant des montagnes, des collines et des forêts denses, abritant une faune riche et diversifiée.

SVINIK

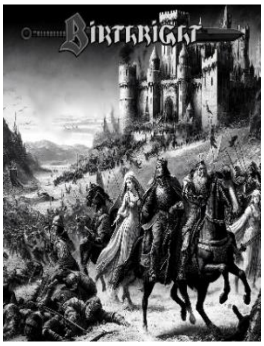


FRÉQUENCE : Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (G) 9
POINTS DE VIE : 600
EAU : 15 **TERRE** : 11
FEU : 8 **AIR** : 10
TRÉSOR : A, D, E, F, H (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
1 Infanterie Type I (Éclaireurs de Svinik) : 1d6+3
1 Infanterie Type II (Guerriers de Svinik) : 1d8+4
1 Infanterie Type III (Garde de Svinik) : 1d10+5
1 Artillerie Type I (Archers de Svinik) : 1d6+4
1 Cavalerie Type IV (Cavalerie de Svinik) : 2d10+7
1 Marine Type I (Cog de Svinik) : 1d6+4
1 Marine Type II (Drakkar de Svinik) : 1d10+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, tactiques de guérilla Attaques éclairées, Psionique, Impitoyable, Frénésie, Infiltration
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Moyenne à élevée
ALIGNEMENT : Chaotique Bon
TAILLE : Petit Royaume (270,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 70 / 140,000 XP
BASTION : Leivika
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Bétail, fibres, métaux raffinés, outils, céréales, œuvres d'art
Exportations : Poissons, peaux, fourrures, armes, sculptures, instruments de musique
RELIGION/DIEU : Oaken Grove (religion d'État)

Le royaume de Svinik est une nation Rjurik typique avec une population équilibrée entre résidents permanents et temporaires, ainsi qu'un petit nombre de Rjurik urbains et nomades. Svinik se distingue par son roi Hruthvar, un dirigeant chaotique bon qui cherche à maintenir l'équilibre entre les traditions Rjurik et les besoins de modernisation de son royaume. La société de Svinik est composée principalement de fermiers, d'éleveurs et de pêcheurs. Les gens de Svinik sont connus pour leur indépendance et leur résilience. La loyauté envers le clan et le respect des traditions d'Erik sont des valeurs centrales. Les festivals et les rassemblements communautaires sont courants, renforçant les liens sociaux. Svinik est une monarchie féodale où le roi Hruthvar règne avec l'aide de ses jarls. Chaque jarl gouverne une province, assurant la justice et collectant les taxes. Le roi Hruthvar nomme des shérifs pour maintenir l'ordre et appliquer les lois royales. Le conseil des jarls se réunit régulièrement pour discuter des affaires du royaume et conseiller le roi. Lorsque l'Ombre chassa les cinq tribus d'Aduria, les Rjuven prirent leurs drakkars et parcoururent la grande route du sel jusqu'à ce qu'ils arrivent dans ce qui est aujourd'hui Halskapa. Fatigués, faibles et vivant dans un pays étranger, les Rjuven se regroupèrent pour plus de sécurité.
Le roi Hruthvar gouverne avec un conseil de jarls, chacun responsable de sa province. Les jarls assurent la justice locale, tandis que le roi maintien l'ordre général. Les décisions importantes sont prises lors de conseils où le roi et les jarls discutent des politiques et des stratégies pour le royaume.
Des rumeurs circulent concernant des complots pour renverser le roi Hruthvar, et des tensions émergent entre les jarls et le roi. De plus, des bandes de maraudeurs menacent les frontières de Svinik, nécessitant une vigilance accrue et des efforts coordonnés pour maintenir la sécurité du royaume.

.

TAEGHAS



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 12
CLASSE D'ARMURE : 5
DIRIGEANT : (M/G) 10/8
POINTS DE VIE : 525
EAU : 16 **TERRE :** 13
FEU : 10 **AIR :** 10
TRÉSOR : B, G, M, R (4)
Nbre D'ARMÉES : 8
2 Infanteries Type II (Infanterie de Taeghas) : 1d8+10
1 Artillerie Type II (Artillerie de Taeghas) : 1d10+10
2 Artilleries Type III (Archers de Taeghas) : 1d12+6
2 Cavaleries Type IV (Cavalerie de Taeghas) : 2d12+8
1 Marine Type III (Marine de Taeghas) : 2d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manœuvres maritimes, tactiques de siège, Assauts magiques, Martiale, Contre-attaque, Impitoyable, Charge de cavalerie, Tireur d'élite.
DÉFENSES SPÉCIALES : Résistances élémentaires, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Défensives
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (405,700 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 130 / 260,000 XP
BASTION : Stormpoint Palace
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Aucune spécifiée
Exportations : Aucune spécifiée
RELIGION/DIEU : Haelyn, Nesirie

Le comté de Taeghas, situé sur la côte ouest d'Anuire, est un royaume riche et diversifié, marqué par son climat maritime tempéré et ses habitants robustes. Gouverné par le Comte Harald Khorien, Taeghas est un domaine où la mer joue un rôle central dans la vie quotidienne et l'économie. Les habitants de Taeghas sont connus pour leur compétence en navigation et leur résilience face aux défis du climat côtier. Les marins de Taeghas sont particulièrement habiles à prédire les changements météorologiques et à naviguer dans des eaux souvent traîtresses. L'éducation met un accent particulier sur les compétences maritimes et l'art de la navigation. Taeghas entretient des relations complexes avec ses voisins, notamment avec Avanil et Boeruine. Le Comte Harald Khorien a su maintenir un équilibre délicat entre ces puissances rivales, utilisant la diplomatie et les alliances stratégiques pour assurer la sécurité et la prospérité de son royaume. L'économie de Taeghas repose largement sur le commerce maritime et l'exportation de produits manufacturés. Les guildes locales, bien que sous la surveillance du comte, jouent un rôle crucial dans l'économie en soutenant les activités commerciales province d'Islien, avec ses ports naturels, est particulièrement importante pour le commerce maritime. Taeghas est caractérisé par une grande variété de paysages, des collines aux forêts en passant par les plaines côtières. Le climat maritime tempéré influence fortement la vie dans le royaume, avec des hivers doux et des étés frais. La côte de Taeghas est rocheuse et dangereuse, mais les marins locaux sont réputés pour leur habileté à naviguer dans ces eaux. Grâce à sa position sur la côte ouest et à ses capacités navales, Taeghas joue un rôle stratégique dans le commerce et la défense d'Anuire. Le palais de Stormpoint, situé dans la capitale du même nom, est un bastion de la puissance de Taeghas, servant à la fois de résidence au comte et de centre administratif. Les principales ressources de Taeghas incluent les produits de la mer, les bois précieux et les produits agricoles des plaines fertiles.

TALINIE



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 10
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (C) 13
POINTS DE VIE : 510
EAU : 16 **TERRE** : 13
FEU : 10 **AIR** : 11
TRÉSOR : G, H, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 7(1)
3 Infanteries Type I (Infanterie de Talinie) : 1d6+6
2 Infanteries Type III (Clercs de Talinie) : 1d12+6
2 Artilleries Type I (Archers de Talinie) : 1d6+6
(1) Infanterie Type IV (Ours-Hiboux de combat) 1d12+11
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts divins, Éternelle, Attaque éclairée, Impitoyable, Fanatique, Ennemi favori, Phalange
DÉFENSES SPÉCIALES : fortifications naturelles. Sos Nature. Dévotion concentrée. Sos Panthéon, Vigoureuse, Soins sur le terrain.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Bon
TAILLE : Petit Royaume (280,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 90 / 180,000 XP
BASTION : Nowelton
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Produits artisanaux, vin, chevaux
Exportations : Bois dur, charbon
RELIGION/DIEU : Haelyn (Religion d'État)

Le royaume de Talinie, situé sur la côte ouest d'Anuire, est un domaine largement couvert par la forêt de l'Aelvinnwode. Gouverné par Thane Thuriene Donalls, Talinie est un royaume marqué par sa forte dévotion religieuse et son économie axée sur l'exploitation forestière et minière. Les habitants de Talinie sont des gens pratiques et profondément religieux, offrant une dévotion stricte à Haelyn. Ils sont fiers et indépendants, ne comptant que sur eux-mêmes et sur les bénédictions de leur dieu. Ce sentiment d'autosuffisance est encouragé par les temples, qui partagent souvent des fonctions avec l'État. La vie rurale à Talinie est dominée par les traditions agricoles et artisanales. Les habitants fabriquent des paniers, des couvertures et des clôtures, et les sculptures en bois sont particulièrement remarquables. Les portes sculptées, ornées de symboles et d'animaux, sont un symbole de fierté pour les familles locales. Talinie entretient des relations complexes avec ses voisins, notamment avec le puissant duché de Boeruine. Les influences culturelles et commerciales de Boeruine sont très présentes, et les échanges réguliers apportent de nouvelles idées et pratiques dans le royaume. L'économie de Talinie repose sur l'exploitation forestière et minière. Les guildes locales jouent un rôle crucial dans l'économie, bien que leur présence soit souvent perçue avec méfiance par la population. Les conflits entre les guildes et les autorités locales sont fréquents, exacerbés par les rivalités personnelles entre les dirigeants des guildes. Le paysage de Talinie est largement forestier, avec des zones de bois dur et de charbon. Les efforts d'exploitation des ressources naturelles apportent des revenus substantiels, mais ils causent également des dommages à long terme à l'environnement. Les druides d'Aeric et certains prêtres de Haelyn tentent de promouvoir une exploitation plus durable des ressources. Les principales ressources de Talinie incluent le bois dur et le charbon, essentiels à son économie. Les industries locales produisent des biens de haute qualité, notamment des sculptures en bois et des produits artisanaux, qui sont exportés vers d'autres régions d'Anuire.

BIRTHRIGHT

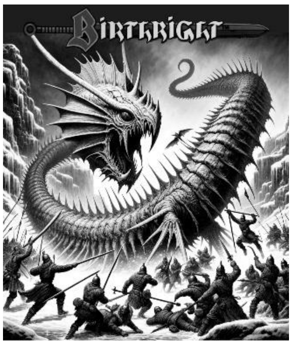
TARVAN WASTE



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 8
DIRIGEANT : (Chaman) 12
POINTS DE VIE : 350
EAU : 5 **TERRE** : 20
FEU : 10 **AIR** : 8
TRÉSOR : G, H, Q, S (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type I (Soldats Gnolls de Tarvan) : 1d6+6
1 Infanterie Type II (Maraudeurs des Haches de Pierre) : 1d8+8
2 Cavaleries Type III (Cavalerie Uigher) : 1d12+10
1 Artillerie Type II (Archers Tarvan) : 1d10+5
(1) Volante Type IV (Démons de Yeenoghu) 2d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Contre-attaque, Horde sauvage, Sanglante, Impitoyable, Frénésie, Sauvage
DÉFENSES SPÉCIALES : Connaissance du terrain désertique, Résistances élémentaires, Vivre de la terre, Soins sur le terrain, Régénérante
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Très grand domaine (200.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/P)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 100 / 200,000 XP
BASTION : Aucune
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Aucune notable
Exportations : Aucun notable
RELIGION/DIEU : Avani, Yeenoghu

Le Tarvan Waste est un véritable désert. Situé au-delà des plaines de Khinasi, il reçoit très peu de pluie en raison de sa position géographique. Autrefois partie de Djira, cette région fut ravagée par les Vos du Nord. Aujourd'hui, elle abrite diverses créatures et tribus, incluant des gnolls et des clans Khinasi qui subsistent dans des conditions très difficiles.
La vie dans le Tarvan Waste est marquée par des raids fréquents. Les tribus locales survivent en pillant les régions voisines comme Kozlovnyy, Aftane, et Rheulgard. Les conflits internes entre bandes rivales sont également courants, exacerbant l'environnement déjà hostile.
Le Tarvan Waste est l'un des terrains les plus inhospitaliers de Cerilia. Ses plaines sont sèches et stériles, composées principalement de poussière et de pierre. L'eau est rare, sauf dans les provinces proches de la rivière Zhainge. Peu d'États voisins ont des ambitions impériales dans le Tarvan Waste, à l'exception des Rois Rouges et du Sphinx.
Le Tarvan Waste était autrefois une région prospère avant d'être ravagée par les Vos. La domination de ce désert est contestée entre plusieurs chefs de guerre et leaders de clans. Rashid min Uighera contrôle certaines provinces de l'est, tandis que le puissant clan gnoll des Haches de Pierre règne sur une grande partie des collines tarvaniennes.
La règle du Tarvan Waste est contestée par plusieurs chefs de guerre et leaders de clans. Rashid min Uighera détient une certaine mesure de contrôle sur les provinces de la rivière, mais la plupart du Waste est sous le contrôle de ceux qui ont le plus de guerriers. Le clan gnoll des Haches de Pierre, dirigé par le chaman Ghuydaka, contrôle une grande partie des collines tarvaniennes et sert le Sphinx.
Teira min Uighera est la principale rivale de Rashid. Cette prêtresse fougueuse a pour intention de mener les Uighers vers la grandeur. Elle prévoit de conquérir les chefs rivaux de Tawir, Mesel et Dirche avant de s'attaquer aux forteresses des Haches de Pierre pour éradiquer le clan gnoll. Ses ambitions sont profondes et elle est prête à éliminer Rashid si nécessaire pour atteindre ses objectifs.

THE BATTLE FENS



FRÉQUENCE: Rare
EGO: 12
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (D) 12
POINTS DE VIE : 500
EAU : 13 **TERRE** : 15
FEU : 5 **AIR** : 16
TRÉSOR : B, G, H, I (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type I d'Éclaireurs (1d6+2)
1 Infanterie Type III (Géant de Glace) (1d12+8)
1 Cavalerie Type I (Cavaliers du givre) 1d8+8
(1) Infanterie Type IV (Remorhaz) 2d20+10 (lents)
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Attaques éclairées, Sanglante, Horde sauvage, Amphibie, Attaque de panique
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Vivre de la terre
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Château & Muraille (25.000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 75 / 130,000 XP
BASTION: Border'd Wood
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS:
Importations : Aucun
Exportations : Aucune
RELIGION/DIEU : Aucune

Les Battle Fens sont une vaste région pratiquement inhabitable dans le nord de Vosgaard, célèbre pour son histoire mouvementée et sa réputation infâme. Protégée des pires intempéries du nord par les grands arbres de la forêt de Grovnekevic et les pics du Klassberg, la majorité des Battle Fens est libre de neige pendant au moins trois mois de l'année. Cependant, cela ne rend pas la région plus attrayante pour les Vos de Lutkhovsky, Velenoye ou Rovninodensk.
Sombres, inquiétants et (d'après certains) hantés par leur passé, les Battle Fens sont rarement visités par les elfes ou les hommes. La région est devenue un refuge pour certaines des créatures les plus dangereuses de Vosgaard et des monstres d'origine inconnue. Des marais gelés jouxtent des landes couvertes de glace et des steppes inégales. Les arbres des Battle Fens reflètent la douleur de la terre : tous semblent tordus comme torturés par le sol même qui leur donne vie.
Deux régents potentiels sont connus dans les "provinces" non développées des Battle Fens. Firosk Slecktra contrôle un réseau significatif de sources magiques et pourrait régner sur une ou deux provinces dans le Border'd Wood. Un autre régent possible est un druide d'Iraikhan vivant peut-être dans le Hidden Grove, bien que sans population humaine connue, cela semble peu probable. Les Battle Fens restent pratiquement inhabités et inexplorés, mais quelques individus ont osé s'y aventurer et ont appris certains de ses secrets. Le plus notable est Firosk Slecktra, un sorcier imprévisible possédant une vaste connaissance et un grand pouvoir magique. Morris One-Hand de Rovninodensk, l'un des rares éclaireurs prêts à s'aventurer régulièrement dans les Battle Fens, a été engagé par des aventuriers du monde entier pour pénétrer les Fens.
La source de l'aide magique qui a sauvé les elfes des Vos provient du Monde des Ombres. Quelqu'un, peut-être Firosk Slecktra ou une combinaison de sorciers elfes, a brisé la barrière entre Cerilia et le Monde des Ombres dans Tuar Annwn et les Battle Fens, faisant apparaître toutes sortes de monstres terribles et d'effets magiques ombrageux que les Vos ne pouvaient pas surmonter. Lorsque la bataille s'est terminée, ces sorciers n'ont pas pu refermer complètement le "rideau", permettant au Monde des Ombres de s'implanter sur Cerilia.
En raison de la nature surnaturelle des Battle Fens, des créatures arctiques et subarctiques apparaissent parfois.

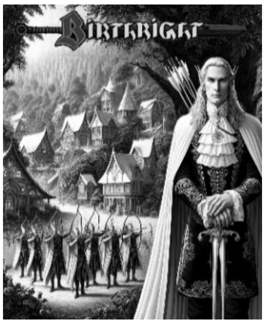
THURAZOR



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 17
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : (Chaman) 14
POINTS DE VIE : 400
EAU : 13 **TERRE** : 12
FEU : 16 **AIR** : 16
TRÉSOR : G, H, Q, S (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type I (Scouts de Thurazor) : 1d6+3
2 Infanteries Type III (Infanterie de Thurazor) : 1d10+10
2 Artilleries Type II (Archers de Thurazor) : 1d8+8
(1) Volante Type IV (Diables infernaux) 2d20+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Capture de leader. Contre-attaque, Attaque de panique, Impitoyable, Frénésie, Infiltration
DÉFENSES SPÉCIALES : Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Vigoureuse
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : Grande Ville & Château (200,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 95 / 190,000 XP
BASTION : Moriel
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Minéraux, objets artisanaux
Exportations : Bois, métaux
RELIGION/DIEU : Kartathok, Cuiraécen

Le royaume de Thurazor, situé dans les Marches du Nord d'Anuire, est le plus civilisé des royaumes gobelins. Gouverné par Son Éminence Tie'skar Graecher, Thurazor est un royaume marqué par une théocratie féodale et une économie axée sur l'exploitation forestière et minière.
Les gobelins de Thurazor se distinguent par leurs efforts pour construire une civilisation stable. Ils remplacent les arbres qu'ils abattent et referment les mines après exploitation, montrant un souci inhabituel pour leur environnement. Bien que des raids occasionnels se produisent encore, la majorité des gobelins se sont tournés vers des activités plus pacifiques et productives.
La vie rurale à Thurazor est dominée par l'exploitation des ressources naturelles. Les gobelins pratiquent la sylviculture durable en replantant les arbres et en exploitant les ressources de manière responsable. La pêche et la chasse sont également des activités courantes, et les gobelins ont développé des compétences significatives dans ces domaines.
Les zones urbaines de Thurazor, bien que moins développées que dans les royaumes humains, présentent des structures de gouvernance et de commerce de plus en plus sophistiquées. La capitale, Moriel, est un centre administratif et commercial important, où les échanges avec les guildes de Cariele et Dhoesone sont courants. Thurazor maintien des relations complexes avec ses voisins. Les alliances avec Dhoesone et Boeruine sont cruciales pour sa stabilité. Les gobelins de Thurazor sont également en bons termes avec certains sorciers, tels que l'Eyeless One et Torele Anviras, qui contrôlent des sources de magie dans le royaume. L'économie de Thurazor repose sur l'exploitation forestière et minière. Les guildes locales et étrangères jouent un rôle crucial dans l'économie, bien que leur présence soit souvent perçue avec méfiance par la population gobeline. Les conflits entre les guildes et les autorités locales sont fréquents, exacerbés par les rivalités personnelles entre les dirigeants des guildes. Le paysage de Thurazor est caractérisé par des collines boisées, des montagnes volcaniques et des forêts denses. Les gobelins ont appris à vivre en harmonie avec leur environnement, exploitant les ressources naturelles de manière durable tout en préservant les habitats naturels.

TUARHIEVEL



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (M/G) 12/6
POINTS DE VIE : 580
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 8 **AIR** : 12
TRÉSOR : E, G, Q, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 4(1)
2 Artillerie Type I (Archers de Tuarhievel) : 1d6+4
2 Cavaliers Elfes Type I (Cavaliers de Tuarhievel) : 1d6+6
(1) Cavalerie Type III (Centaures archers) 2d8+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades Assauts magiques, Infiltration, Attaque éclairée, Impitoyable, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Indétectable, Régénérante, Soins sur le terrain, Vigoureuse
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 20%
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Citadelle & Donjon (81,450 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 50 / 100,000 XP
BASTION : Tuaranreigh
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Produits artisanaux, objets magiques
Exportations : Armes et armures elfiques, instruments de musique, sculptures en bois
RELIGION/DIEU : Aucune (pas de religion d'État)

Tuarhievel, le dernier royaume elfique dans l'Aelvinnwode, est un endroit de forêts sombres et de beauté mélancolique. Gouverné par le Prince Fhileraene Llyrandor, Tuarhievel est un royaume marqué par la magie et la nature, où les elfes vivent en harmonie avec leur environnement et utilisent la magie pour subvenir à leurs besoins. Les habitants de Tuarhievel sont principalement des elfes, avec une minorité de demi-elfes, d'humains et de halfelins. La société elfique est aristocratique et gouvernée par des maisons nobles qui ont chacune leurs propres terres et responsabilités. La vie quotidienne est imprégnée de magie, et les elfes vivent dans des habitations élégamment intégrées dans la forêt. Les elfes de Tuarhievel se distinguent par leur raffinement artistique et leur habileté à l'arc. Ils pratiquent des arts tels que la musique, la poésie et la sculpture sur bois. Les échanges commerciaux avec les autres royaumes d'Anuire sont limités, mais leurs produits sont très prisés. Tuarhievel est entièrement couvert par une ancienne forêt de chênes, d'érables et de conifères. Le territoire est traversé par de nombreux ruisseaux et ponctué de collines et de lacs cachés. La frontière nord et ouest est délimitée par la rivière Ruide et son affluent, le Bhindwassie. Les frontières sud et est sont marquées par des forêts qui cèdent la place aux contreforts des domaines du Gorgon. Climat : Les étés à Tuarhievel sont frais, rarement au-dessus de 29°C. Les hivers sont souvent rigoureux, avec de fortes chutes de neige et des températures descendant jusqu'à -20°C. Topographie : De collines ondulantes au sud, le terrain se transforme en plaines vers le nord. Les nombreux ruisseaux et petits lacs parsèment la région, créant un paysage pittoresque et sauvage. Les provinces du sud sont couvertes de forêts anciennes de chênes et d'érables, tandis que vers le nord, ces arbres cèdent la place aux pins. La faune comprend une grande variété d'animaux tels que des cerfs, des renards, des loups et des ours. Des créatures plus monstrueuses comme les trolls et les spectres sont également présentes, ainsi que les redoutables banshees et les Perytons.

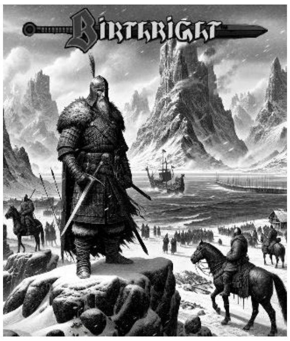
THE DOMAIN OF THE SPHINX



FRÉQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 7
DIRIGEANT : Sphinx
POINTS DE VIE : 750
EAU : 7 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 10
TRÉSOR : F, G, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8(1)
4 Infanteries Type III (brigands) : 2d12+10
2 Infanteries Type IV (Chefs brigands) 2d12+15
2 Cavaleries Type IV (Brigands sur lions géants) 2d12+12
(1) Volantes Type IV (Chimères gardiennes) 2d20+17
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Psionique, Impitoyable, Frénésie, Attaque de panique, Capture de leader
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Régénérante, Indétectable, Résistances élémentaires, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : Royaume Moyen (400,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 200 / 400,000 XP
BASTION : Irbouda
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Aucune
Exportations : Aucune
RELIGION/DIEU : Aucune

Le Domaine du Sphinx est un royaume aride et impitoyable situé dans les badlands de Baïr el Tehara. Gouverné par le Sphinx, une abomination mi-humaine, mi-lion, ce domaine est marqué par le chaos et la terreur. Le Sphinx règne depuis des siècles, transformant son territoire en un refuge pour les criminels et les hors-la-loi. La vie sous le règne du Sphinx est brutale et sans merci. Les lois sont inexistantes, remplacées par la volonté capricieuse et meurtrière du Sphinx. La société est composée principalement de brigands, de gnolls, de gobelins et de quelques humains désespérés. Les habitants vivent dans une peur constante des rages bestiales du Sphinx et des exactions de ses sbires. Le territoire du Sphinx est principalement composé de badlands arides, parsemés de quelques rares oasis et de ruines antiques. La capitale, Irbouda, est une ville en ruines qui sert de siège au pouvoir du Sphinx.
Le Sphinx a régné sur cette région pendant des centaines d'années. Initialement, il vivait comme une bête maraudeuse, attaquant les villageois et les caravanes de passage. Cependant, au cours du dernier siècle, il a étendu son domaine et est devenu un véritable régent, régnant sur un territoire vaste et craint. Le Sphinx dirige son domaine d'une main de fer, utilisant la terreur et la violence pour maintenir son pouvoir. Les tribus et les nomades de la région sont forcés de prêter allégeance au Sphinx, bien qu'il ait du mal à maintenir la paix entre les différentes factions rivales. Le Sphinx vise à étendre son territoire vers l'est, attendant une opportunité pour attaquer la Reine de Binsada. Conflits tribaux : Les tribus du Tarvan Waste nourrissent une grande animosité envers le Sphinx depuis le massacre de Carnegauan. Le Sphinx a mis une prime de 5 000 pièces d'or sur la tête d'Iuri Ilyich en raison des ravages causés par sa guérilla dans les terres nordiques du Sphinx. Armée : les partisans du Sphinx sont des assassins et des hors-la-loi. Toute milice que la bête lève doit être traitée comme une milice irrégulière au lieu d'être une levée. Les Gnolls, les gobelins et les brigands humains constituent les unités militaires de la créature. (Quatre unités restent actives à tout moment.) Le Sphinx maintien également une garde du corps permanente composée d'infanterie d'élite à Irbouda.

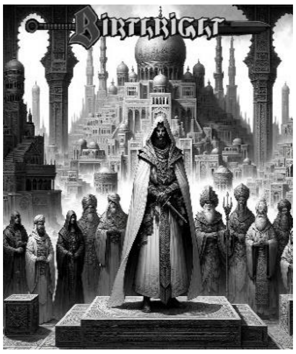
YENINSKIY



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (B) 12
POINTS DE VIE : 450
EAU : 13 **TERRE** : 14
FEU : 6 **AIR** : 17
TRÉSOR : D, E, G, H (3)
Nbre D'ARMÉES : 4 (1)
1 Cavalerie Type I Varsk (Slekazniy Guards) : 1d6+5
1 Cavalerie Type II Chevaliers Khinasi : 1d8+8
1 Artillerie Type II d'Archers Vos : 1d8+10
1 Marine Type III (Drakkars) 1d10+12
(1) Infanterie Type IV (Remorhaz des glaces) 2d20+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Assauts magiques, Sanglante, Impitoyable, Frénésie, Attaque de panique
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Régénérante, Résistances élémentaires, Indétectable, Armure lourde
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Chaotique
TAILLE : Citadelle & Donjon (Population de 88,390 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VII / 80 / 160,000 XP
BASTION : Vstaive
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Nourriture, textiles, métaux précieux
Exportations : Fourrures, mercenaires
RELIGION/DIEU : Belinik, Halaïa

Yeninskiy est un royaume froid et impitoyable situé sur la côte du Dragon. Les rives rocheuses à l'est et les hautes montagnes d'Atka au nord-ouest rendent l'accès difficile. Les habitants de Yeninskiy sont des survivants endurcis, ayant appris à vivre dans ce climat rigoureux et hostile. La vie à Yeninskiy est difficile et impitoyable. Les guerriers Vos et les cavaliers Varsk patrouillent constamment pour protéger les terres contre les invasions et les raids. Les nobles régissent leurs domaines de manière autocratique, souvent en conflit les uns avec les autres. La loyauté et la force sont les valeurs primordiales de cette société. Yeninskiy se compose principalement de terres montagneuses et de côtes rocheuses. Les montagnes d'Atka dominent le paysage, offrant des refuges naturels mais aussi des défis pour les déplacements. Les provinces du sud-ouest, notamment Aral, Topek et Dzhl, sont les plus défendues contre les incursions des voisins hostiles comme le Raven. Les rives rocheuses de l'est de Yeninskiy ne permettent pas un accostage sûr des navires, et les hautes montagnes d'Atka au nord-ouest rendent difficile le voyage vers le domaine du Raven. Les provinces connues sous le nom de "Torsk Belt" bénéficient d'un climat tempéré, mais leurs habitants craignent une seconde invasion des tribus de la Main de Fer. Le climat de Yeninskiy est froid et rigoureux, avec des hivers longs et des étés courts et frais. Les vents du nord apportent souvent des tempêtes de neige qui peuvent isoler les villages pendant des semaines. Vore Lekiniskiy : Le sorcier des montagnes d'Atka est en réalité un dragon ancien qui utilise ses pouvoirs pour protéger Yeninskiy contre les invasions. Neva Wohlken et Lita Torsk : Elles dirigent secrètement une faction visant à réformer le royaume et à instaurer un gouvernement plus stable et équitable. Yousera Brotherhood : Une faction de pirates et de mercenaires qui contrôle les provinces côtières et terrorise les navires marchands. On dit qu'il cherche un moyen de disparaître avec sa part de l'or de la Brotherhood Yousera, mais les autres capitaines ont pris des mesures pour l'en empêcher. Alliés : Les Raiders de Yeninskiy ont des relations tendues avec les marchands de Merasaf, mais des liens familiaux empêchent une guerre ouverte. Cwmb Bheinn tente de cultiver des relations avec la population Khinasi de Yeninskiy.

ZIKALA

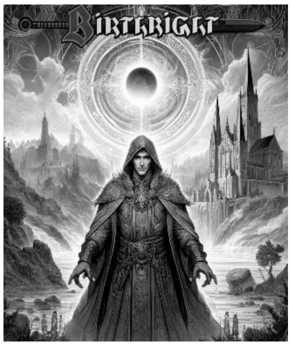


FRÉQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (M) 13
POINTS DE VIE : 350
EAU : 13 **TERRE** : 13
FEU : 14 **AIR :** 7
TRÉSOR : G, H, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 7
2 Infanteries Type I (Infanterie Zikalienne) : 1d6+8
1 Infanterie Type III (Gardes du Grand Vizier) : 1d12+11
2 Artilleries Type IV (Archers Zikaliens) : 2d10+12
2 Cavaleries Type III (Cavalerie Zikalienne) : 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 30%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Psionique, Attaque éclairée, Impitoyable, Contre-attaque, Tireur d'élite
DÉFENSES SPÉCIALES : Barrières magiques, Indétectable, Régénérante, Résistances élémentaires, Dévotion concentrée
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Loyal Neutre
TAILLE : Petit Royaume (320,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 80 / 160,000 XP
BASTION : Zikala
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Épices, argent, fer
Exportations : Bœuf, épices, religion
RELIGION/DIEU : Le Temple Zikalan d'Avani

L'Émirat de Zikala est gouverné par le Grand Vizir Omar ibn Tuarim el-Zisef. Cependant, ce magicien compétent se retrouve coincé entre le Temple Zikalan d'Avani, contrôlé par Shandare min Jibal, et les problèmes de gouvernance d'un état. Zikala, une monarchie nominale, peut parfois sembler fonctionner comme une théocratie informelle. Zikala importe certaines épices et de l'encens de Djapar. L'agriculture et le commerce soutiennent de grandes agglomérations urbaines, le reste du territoire étant consacré au pastoralisme nomade. Les steppes nordiques sont inhabitées en raison de la menace constante du Sphinx. Ancienne ville masétienne, Zikala a été reconstruite par les Basarji. Les villes ont l'apparence typique des ports khinasi, mais les templiers de Shandare sont omniprésents à Turin. Les steppes nordiques sont largement inhabitées à cause des grands félins du Sphinx. Turin est une ville portuaire avec une forte présence des templiers de Shandare. Les efforts de colonisation sont continuellement détruits par les attaques du Sphinx et ses grands félins. Zikala était autrefois une cité masétienne avant d'être reconstruite par les Basarji après des guerres anciennes. Depuis, elle a été gouvernée par des mages puissants jusqu'à ce que la famille Zisef prenne le pouvoir.
Zikala entretient des relations diplomatiques correctes avec Ariya à l'est, mais se méfie des barbares de Binsada à l'ouest. Le Grand Vizir doit modérer le commerce sur la rivière Moura et contenir les ambitions de Shandare min Jibal. Shandare veut étendre l'influence du Temple d'Avani à Binsada. Conflits internes : Jayim el-Zisef complote pour renverser le Grand Vizir. Yolanda Serif et Omadi le Rapide rivalisent pour le contrôle des routes commerciales.

BIRTHRIGHT

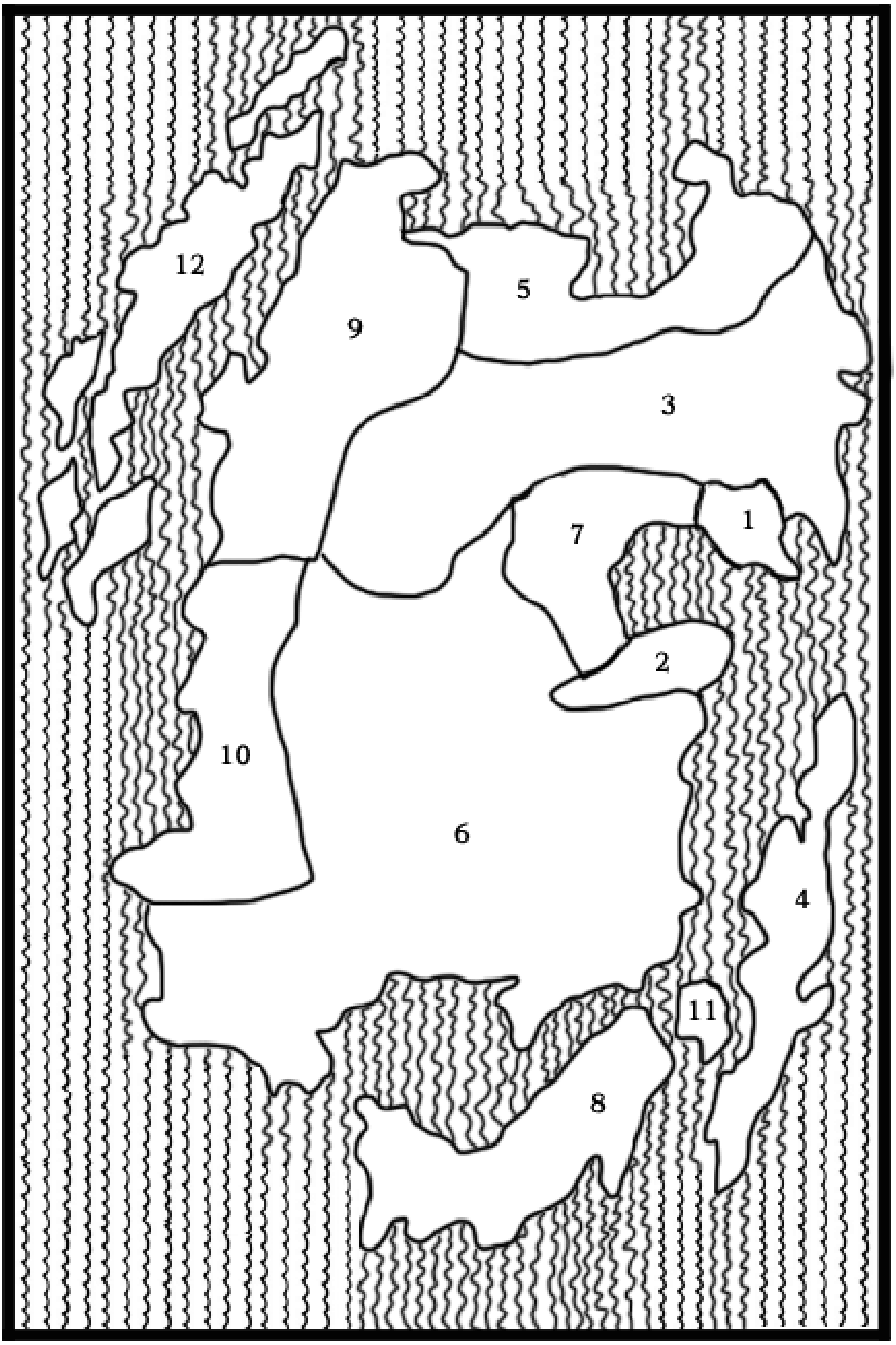
ZOLOSKAYA



FRÉQUENCE : Rare
EGO : 18
CLASSE D'ARMURE : 6
DIRIGEANT : (M) 15
POINTS DE VIE : 420
EAU : 15 **TERRE** : 12
FEU : 12 **AIR** : 16
TRÉSOR : F, G, H, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 7 (1)
3 Infanteries Type I d'Éclaireurs : 1d8+8
2 Cavaleries Type II Chevaliers d'Argent) : 1d10+10
2 Infanteries Type III Élite (Garask Infantry) : 1d12+12
(1) Volante Type IV Dragon Rouge : 2d20d+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, magie de la lune, Attaques éclairées.
DÉFENSES SPÉCIALES : Connaissance du terrain, fortifications naturelles
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Royaume Moyen (325,000 habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : X / 100 / 200,000 XP
BASTION : Polovtsiya
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Métaux, bois précieux
Exportations : Fourrures, peaux, poissons
RELIGION/DIEU : Lirovka, Belinik, Kriesha

Zoloskaya est un royaume dirigé par Uvna Farzeb, un mage puissant et influent. Sous son règne, le pays semble en paix avec la nature, une apparence trompeuse pour un royaume vos. L'influence de l'Église de Lirovka et la magie de la lune jouent un rôle crucial dans la stabilité apparente du royaume.
La vie à Zoloskaya est plus civilisée que dans d'autres terres vos, grâce à l'influence de Uvna Farzeb et de l'Église de Lirovka. Cependant, certaines provinces occidentales montrent des signes de retour à la sauvagerie ancienne, surtout avec le retour de Vore Lekiniskiy et Anatoli Skul. Zoloskaya est une terre variée, allant des collines et des montagnes de l'est aux plaines et forêts de l'ouest. Les provinces sont souvent isolées par des terrains accidentés, ce qui rend les voyages difficiles mais protège aussi des invasions. Tempéré avec des hivers froids et des étés doux. Collines, montagnes, forêts denses.
Riches en faune sauvage comme les loups, les ours, et diverses espèces d'oiseaux, ainsi qu'en flore médicinale. Zoloskaya a une histoire complexe de guerre et de paix, marquée par l'influence des mages de la lune et de l'Église de Lirovka. Le royaume a réussi à maintenir une certaine stabilité malgré les menaces extérieures et internes. Uvna Farzeb: Le mage puissant qui règne sur Zoloskaya. Vore Lekiniskiy: Un chef de guerre vengeur. Anatoli Skul: Un chef militaire qui a établi un camp armé dans Dnepol. Slvenka Uvna: Les mages de la lune, lieutenants d'Uvna Farzeb. Uvna Farzeb cache plusieurs artefacts magiques puissants dans son bastion de Polovtsiya.
Plots : Anatoli Skul prépare une rébellion pour prendre le contrôle de Zoloskaya. Les mages de la lune surveillent et protègent les sources magiques du royaume. Lorsque Vore Lekiniskiy, le dragon du pic Vstaive, s'est réveillé de son long sommeil, il a étendu ses pouvoirs magiques et s'est emparé de deux sources à Zoloskaya. Même si Uvna Farzeb n'a rien contre l'ancien dragon, elle a envoyé des émissaires auprès de la bête dans l'espoir de négocier au moins un pacte de non-agression avec la créature. Plusieurs volontaires parmi ses propres apprentis et acolytes de la Lune décroissante ont fait le voyage vers Yeninskiy il y a quelques mois, mais ils ne sont jamais arrivés.

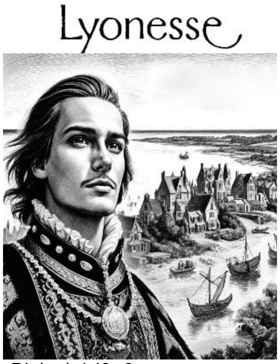
Lyonesse



1. BLALOC
2. CADUZ
3. DAHAUT
4. DASCINET
5. GODELIE
6. LYONESSE
7. POMPEROL
8. TROICINET
9. UFLAND DU NORD
10. UFLAND DU SUD
11. SCOLA
12. SKAGHANE

LYONESSE

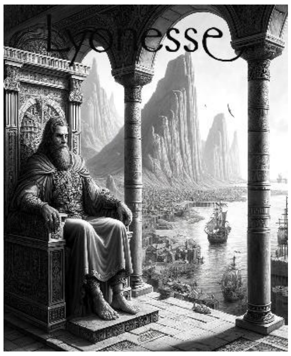
BLALOC



FREQUENCE : Peu Commun
EGO : 11
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (C) 9
POINTS DE VIE : 350
EAU : 16 **TERRE** : 10
FEU : 9 **AIR** : 10
TRESOR : B, G (2)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type I (Garde Royale) 1d6+3
1 Cavalerie Type I (Cavaliers de Blaloc) 1d6+6
1 Marine Type I (Navire de pêche) 1d6+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, raids côtiers Assauts divins, Sanglante, Impitoyable, Barbare justicier
DEFENSES SPÉCIALES : Vivre de la terre, Soins sur le terrain
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Château & muraille (35,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 25 / 50,000 XP
BASTION : Twissamy
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, ressources maritimes
Exportations : Alun, sel, produits agricoles
RELIGION/DIEU : Culte des anciens dieux, Cron the Unknowable, Gaea, Fantares, Palas, Aronice

Le royaume de Blaloc est le plus petit des Îles Anciennes, mais il est riche en ressources naturelles et en artisanat. Sa capitale, Twissamy, est une ville complexe et historique, connue pour ses rues étroites et ses bâtiments pressés les uns contre les autres. Blaloc est également célèbre pour ses produits textiles et ses salines. Blaloc est situé entre le Dahaut et la baie du Matin. Le territoire est vallonné, avec quelques collines et deux volcans éteints, le Cwed et l'Aralt. Le royaume est divisé en trois duchés : Malgrave, Utril, et Bactane. Les villages de pêcheurs et les manoirs élégants parsèment le paysage. Blaloc était autrefois une province du Dahaut avant de devenir indépendant sous le règne du duc Misanius, qui a déclaré son accession à la royauté. Misanius rêvait de transformer Blaloc en un royaume puissant, mais il est mort avant de réaliser ses ambitions. Son fils Milo a pris le trône, ramenant le royaume à une gestion plus modeste. Le roi Milo, surnommé "le roi ivrogne", règne sur Blaloc depuis la capitale Twissamy. La noblesse locale est nombreuse et souvent en désaccord, mais ces conflits restent de faible envergure. Les relations diplomatiques avec les royaumes voisins sont délicates, Blaloc étant souvent sollicité pour des alliances en raison de ses ressources précieuses. Les habitants de Blaloc sont fiers de leur pays, de leurs champs bien tenus et de leur pêche abondante. Ils sont également connus pour leurs talents de conteurs. La capitale, Twissamy, abrite une université et une bibliothèque, attirant des érudits de toute la région. L'économie de Blaloc repose sur la pêche, l'agriculture, et deux industries principales : l'alun et le sel. Les mines d'alun situées près des volcans fournissent un produit extrêmement rare et précieux, utilisé pour la teinture des textiles. Les salines de Malgrave rapportent également des revenus conséquents, le sel étant exporté à travers les Îles Anciennes et au-delà.
Bien que le royaume soit relativement paisible, les tensions avec les seigneurs d'origine aquitaine et les nobles locaux persistent. Blaloc doit également naviguer prudemment entre les ambitions des royaumes voisins, Lyonesse et Dahaut, qui pourraient convoiter ses ressources. Roi Milo : Souverain actuel de Blaloc, connu pour ses festins et son goût pour le vin. Duc Lehandré de Malgrave : Un noble influent d'origine aquitaine, impliqué dans les affaires politiques du royaume. Le royaume de Blaloc, malgré sa petite taille, joue un rôle crucial dans les intrigues et les dynamiques des Îles Anciennes grâce à ses ressources naturelles et à son artisanat de qualité.

CADUZ



FREQUENCE : Rare
EGO : 13
CLASSE D'ARMURE : 3
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 450
EAU : 16 **TERRE** : 12
FEU : 10 **AIR** : 12
TRESOR : D, E, G, H (3)
Nbre D'ARMÉES : 3
1 Infanterie Type II (Guerriers Cades) 1d8+5
1 Cavalerie Type II (Cavaliers Cades) 1d8+4
1 Marine Type I (Cogs de Montroc) d6+4
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Assauts magiques, Infiltration, Attaque éclairée, Impitoyable, Charge de cavalerie
DEFENSES SPÉCIALES : Résistances élémentaires, Soins sur le terrain
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Forteresse / Conté (50,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VI / 25 / 50,000 XP
BASTION : Montroc
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Épices, pierres précieuses
Exportations : Produits agricoles, bois, minerais
RELIGION/DIEU : Polythéisme, principalement orienté vers les anciens dieux de la nature, Cron the Unknowable, Gaea, Fantares, Palas, Aronice

Le royaume de Caduz est un petit mais prospère royaume côtier situé à l'est d'Hybras. Bordé par l'imposant Lyonesse au sud et le Pomperol au nord-ouest, Caduz est connu pour ses falaises abruptes, ses terres agricoles fertiles, et ses deux ports, Montroc et Sardilla. Caduz s'étend le long du golfe Cantabrique et de la baie du Matin, avec un littoral parsemé de villages de pêcheurs. L'intérieur du pays est principalement agricole, avec des champs de céréales, des vergers, et des prairies pour le bétail. Les montagnes Longues, qui marquent la frontière sud avec le Lyonesse, ajoutent une touche de relief à ce territoire sinon plat. Le duché de Caduz a été créé par le roi Olam I pour sa fille Merloch et son époux. Le royaume est resté paisible et prospère, peu concerné par les conflits qui ont secoué ses voisins. Les frontières actuelles ont été fixées par le roi Olam II. L'édification du Fyrgart par le duc Abelard a marqué le début de l'importance stratégique de Montroc, qui est devenue la capitale. Le roi Quairt, marié à dame Frivela de Galice, règne actuellement sur Caduz. Le royaume est divisé en quatre duchés : Sardilla, Halle, les montagnes Longues, et la voie d'Icnield. Chacun de ces duchés est administré par un duc assisté de plusieurs comtes. La politique intérieure est relativement stable, malgré quelques querelles mineures entre les nobles. Les habitants de Caduz, appelés Cades, sont majoritairement des agriculteurs. Ils sont connus pour leur indolence relative en dehors de leurs travaux agricoles. La noblesse est principalement constituée d'anciens paysans enrichis, et seule l'aristocratie de Montroc et Sardilla affecte un certain raffinement. Les marins de Sardilla, descendants d'émigrés des Isles Extérieures, forment une communauté distincte. L'économie de Caduz repose sur l'agriculture, l'élevage, et la pêche. Les cultures principales incluent le blé, l'orge, l'avoine, et divers légumes et fruits. Le royaume produit une bière de haute qualité. L'élevage de bétail, y compris les bovins, les ovins, et les porcs, est également important. Les ports de Montroc et Sardilla, bien que modestes, facilitent les échanges commerciaux. Caduz est souvent sollicité pour des alliances en raison de sa position stratégique. Les tensions avec le Lyonesse sont constantes, mais le royaume évite généralement les conflits grâce à sa faible puissance militaire. Les querelles internes entre nobles sont fréquentes, mais elles ne menacent pas la stabilité du royaume.

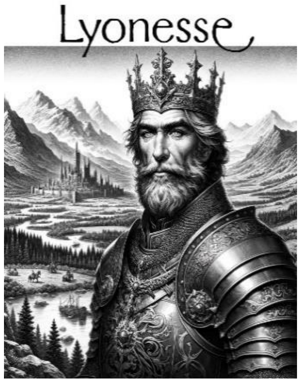
DAHAUT



FREQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 600
EAU : 13 **TERRE** : 18
FEU : 9 **AIR** : 13
TRESOR : G, H, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8 (1)
1 Infanterie Type II d'Éclaireurs (1d8+6)
2 Infanteries Type III de Guerriers (1d10+8)
2 Infanteries Type IV (Garde d'Avallon) 1d12+10
2 Cavaleries Type II de Cavaliers (1d10+10)
1 Artillerie Type III (Gardes Tireurs d'élite) 1d12+7
(1) Infanterie Type IV (Ogres de Tantrevalle) 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Attaque éclairée, Impitoyable, Contre-attaque, Tireur d'élite
DEFENSES SPÉCIALES : Résistances élémentaires, Dévotion concentrée, Sos Nature, Armure lourde
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Royaume Moyen (400,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 105 / 210,000 XP
BASTION : Avallon
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, métaux précieux
Exportations : Produits agricoles, bois, minerais
RELIGION/DIEU : Culte des anciens dieux et druidisme, Cron the Unknowable, Gaea, Fantares, Palas, Adace, Aronice

Dahaut est un royaume prospère et fertile, situé au cœur des Îles Anciennes. La capitale, Avallon, est une ville majestueuse entourée de vastes plaines agricoles et de forêts denses. Dahaut est un centre de commerce et de culture, avec une population diverse et dynamique. Le royaume est gouverné par le roi Audry II, connu pour sa sagesse et son sens stratégique. Le royaume est caractérisé par ses plaines fertiles, ses forêts riches et ses montagnes protectrices. Les terres sont traversées par de nombreuses rivières, facilitant le commerce intérieur et extérieur. Avallon, la capitale, est située stratégiquement pour surveiller les frontières et assurer la défense du royaume.
Dahaut a une longue histoire de conflits et d'alliances. Autrefois une partie de l'Empire de Hybras, le royaume a acquis son indépendance après la fragmentation de l'empire. Dahaut est actuellement en conflit constant avec le royaume de Lyonesse, dirigé par le roi Casmir, qui aspire à unifier les Îles Anciennes sous son règne. La société de Dahaut est influencée par les traditions celtiques et les cultures des nombreux peuples qui s'y sont installés. Les druides jouent un rôle important dans la vie spirituelle et quotidienne des habitants. Bien que le christianisme ait tenté de s'implanter, les anciennes croyances païennes et la magie restent prédominantes. L'économie de Dahaut repose sur une agriculture florissante, l'exploitation forestière et minière, ainsi que le commerce maritime. Les marchés d'Avallon sont réputés pour leur diversité et attirent des marchands de toutes les Îles Anciennes. Dahaut est constamment menacé par les ambitions de Lyonesse. Le roi Casmir cherche à s'emparer du trône d'Evandig pour légitimer son règne sur les Îles Anciennes. Dahaut doit également gérer les incursions des bandits et maintenir l'ordre intérieur. Les espions et agents de Lyonesse sont actifs, cherchant à semer la discorde. Avallon est le centre de pouvoir politique et économique, abritant le trône d'Evandig. La Forêt de Tantrevalles : Abritant de nombreux secrets et créatures mystiques, refuge pour les fées et les bandits.
Le royaume de Dahaut, avec sa richesse culturelle, son pouvoir politique et ses conflits constants, est un acteur clé dans les intrigues des Îles Anciennes.

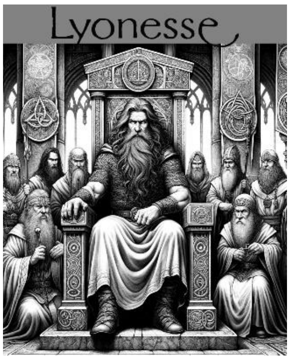
DASCINET



FREQUENCE : Peu Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 500
EAU : 17 **TERRE** : 12
FEU : 12 **AIR** : 10
TRESOR : B, I, V, X (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type II (Soldats Dasces) 1d8+8
1 Infanterie Type III (Garde d'Excelcius) 1d12+9
1 Artillerie Type III (Archers Dasces) 1d10+10
2 Marines Type III (Cogs Daces) 1d10+12
1 Marine Type IV (Galions) 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 40%
ATTAQUES SPÉCIALES : Raids, embuscades, Impitoyable, Frénésie, Attaque éclairée
DEFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, terrain difficile Résistances élémentaires, Armure lourde
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Très Grand Domaine (190,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 85 / 170,000 XP
BASTION : Arquensio
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, ressources maritimes
Exportations : Agrumes, olives, vin
RELIGION/DIEU : Culte des anciens dieux, Cron the Unknowable, Gaea, Fantares, Palas, Adace, Aronice, Atlante

Le royaume de Dascinet est une nation souvent sous-estimée, située au sud-est des Îles Anciennes. Bien que plus petit et moins puissant que ses voisins comme Troicinet et Lyonesse, Le Dascinet a une histoire riche et complexe. Sa position stratégique sur le golfe Cantabrique en fait un acteur clé dans les conflits régionaux. Dascinet est une île verdoyante avec un climat doux, située à l'est du golfe Cantabrique. La côte ouest de Dascinet fait face à Troicinet, Scola, Lyonesse et Caduz. La capitale, Arquensio, est située dans un port naturel avec une vue sur Scola. L'île bénéficie d'un climat favorable à la production de fruits comme les agrumes, les raisins et les olives, introduits par les Tuatha de Danaan. Dascinet a été colonisé par les Tuatha de Danaan, qui ont migré d'Europe centrale et traversé le golfe Cantabrique pour s'installer dans les Îles Anciennes. Contrairement à certains autres royaumes, la famille royale de Dascinet n'a pas de liens de sang leur permettant de revendiquer la royauté des Îles Anciennes, ce qui a engendré un sentiment d'infériorité parmi les royaux.
Le royaume est gouverné par le roi Yvar Excelsus, dont la gestion impétueuse et les décisions prises sous l'influence de l'alcool ont conduit à des conflits désastreux, notamment avec Troicinet. Dascinet a cessé d'être une nation indépendante peu après le début de la saga, lorsque Yvar Excelsus a été capturé par les forces de Troicinet. La société de Dascinet est influencée par ses racines Tuatha de Danaan, avec une forte présence des anciennes traditions et croyances. La religion est principalement orientée vers les anciens dieux, et la culture locale valorise la production agricole et le commerce maritime.
L'économie de Dascinet repose principalement sur l'agriculture, avec une production notable de fruits comme les agrumes et les olives, ainsi que le vin. Le commerce maritime est également crucial, bien que l'île dépende de l'importation d'armes et de ressources maritimes. Dascinet a souvent été impliqué dans des conflits avec ses voisins, notamment en raison des raids et des attaques des ducs de Scola, qui rendent la région instable. Le roi Yvar Excelsus a échoué à modérer ses réponses aux provocations, ce qui a entraîné des guerres désastreuses.
L'Île de Scola : Domaine autonome dont les ducs sauvages doivent allégeance à Dascinet.

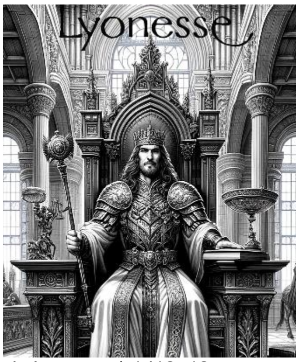
GODÉLIE



FREQUENCE : Peu Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 480
EAU : 16 **TERRE** : 13
FEU : 6 **AIR :** 13
TRESOR : B, D, V, X (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
2 Infanteries Type II (Guerriers Godéliens) 1d8+4
1 Infanterie Type III (Garde de Cluggach) 1d10+6
1 Cavalerie Type II (Cavalerie Godéliennes) 1d8+6
1 Marine Type II (Cogs commerciaux) 1d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Impitoyable, Guérilla
DEFENSES SPÉCIALES : Résistances élémentaires, Soins sur le terrain, Sos Nature, Armure lourde
RESISTANCE À LA MAGIE : Moyenne
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Grande Ville & Chateau (110,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 45 / 90,000 XP
BASTION : Cluggach
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, ressources maritimes
Exportations : Produits agricoles, bois, bière
RELIGION/DIEU : Culte des anciens dieux celtes et influence chrétienne Gaea, Palas, Fluns, Cron the Unknowable, Hec

Le royaume de Godélie, situé au nord d'Hybras, est un territoire marqué par ses traditions celtes, ses paysages rudes et ses habitants robustes et fiers. Malgré une histoire tumultueuse et des relations tendues avec ses voisins, Godélie reste une région distincte et autonome. Godélie est un rectangle de quatre-vingt-quinze milles de long sur trente-cinq de large, coincé entre le Dahaut au sud et les baies de Dingle et de Dafdilly au nord. Le rivage nord est abrupt, avec des anses et des criques aux galets ronds qui permettent l'établissement de villages côtiers. L'intérieur du territoire est composé de collines herbeuses et rocailleuses, avec peu de forêts. La capitale, Cluggach, se situe au nord, tandis que Dun Cruighre, la principale ville portuaire, est au bord du Skyre.
Godélie a connu une histoire mouvementée, étant tour à tour partie du royaume d'Ulfland, puis du Dahaut, avant d'obtenir son indépendance il y a cinq siècles. Les Celtes de Godélie, fuyant les îles du nord, s'y sont installés, et leur présence a toujours été marquée par des conflits avec les habitants d'origine daute et romaine. Le royaume a réussi à maintenir son indépendance même lorsque les Isles Anciennes furent réunifiées par Olam Magnus. Le roi actuel de Godélie est Dartweg, un solide gaillard à la barbe rousse, réputé pour son appétit et sa générosité. Il est secondé par deux comtes : sire Emmence de Dun Cruighre et sire Oléans des landes orientales. Les relations de Godélie avec ses voisins sont tendues, notamment avec le Dahaut, en raison des raids et du braconnage des Celtes sur les terres dautes. Les habitants de Godélie, environ 110 000, sont fiers, costauds et turbulents. Ils sont connus pour leur générosité et leur goût pour les fêtes et les compétitions. La société est marquée par un fort esprit de compétition, que ce soit pour la pêche, les courses de chevaux ou les concours de bétail. La religion joue un rôle central, avec une forte influence des anciens dieux celtes et une présence chrétienne significative, notamment avec le monastère de la Confrérie de Saint-Bac.
L'économie de Godélie repose principalement sur l'agriculture et l'élevage, avec des cultures de seigle, d'orge, de blé, et des élevages de bovins, de porcs et de moutons. Le port de Dun Cruighre est un centre commercial important, facilitant les échanges avec l'Irlande et la Bretagne. Malgré une terre peu fertile, les Godéliens sont réputés pour leurs compétences d'éleveurs et leurs produits agricoles. Les tensions avec le Dahaut sont constantes, en grande partie à cause des raids

LYONESSE

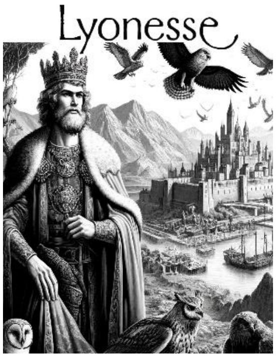


FREQUENCE : Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 800
EAU : 18 **TERRE** : 20
FEU : 13 **AIR :** 15
TRESOR : E, G, Q, V (4)
Nbre D'ARMÉES : 8 (1)
1 Infanterie Type II Éclaireurs du Lyonesse 1d10+10
2 Infanteries Type III (Soldats du Lyonesse) 1d12+12
2 Infanteries Type IV (Garde du Lyonesse) 1d12+16
2 Cavaleries Type III (Cavaliers du Lyonesse) 1d12+12
1 Artillerie Type III (Archers d'élite) 1d12+12
(1) Volante Type IV (Fées de Tantrevalle) 2d20+16
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 70%
ATTAQUES SPÉCIALES : Guerillas, Contre-attaque, Attaques navales Capture de leader. Assauts magiques, Charge de cavalerie, Frénésie, Fanatique, Attaque éclairée
DEFENSES SPÉCIALES : Sos panthéon, Courageuse, Soins sur le terrain, Dévotion concentrée, Régénérante.
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Avancée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Royaume Moyen (450,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C/M)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : XI / 150 / 300,000 XP
BASTION : Lyonesse
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Épices, pierres précieuses
Exportations : Vins, chevaux, miel
RELIGION/DIEU : Polythéisme, principalement orienté vers les anciens dieux de la nature et influence chrétienne, Gaea, Palas, Fluns, Cron the Unknowable, Hec, Aronice, Drethre the Beautiful, Adace, Apollo the Glorious.

Le royaume de Lyonesse est la nation dominante des Îles Anciennes, du moins selon ses habitants. Sa renommée est largement due à son ancienneté vénérable, existant sous une forme ou une autre depuis l'invention de l'écriture. Les étrangers utilisent souvent "Lyonesse" comme un terme général pour l'ensemble des Îles Anciennes, ignorant qu'il ne s'agit que d'un des royaumes. Lyonesse occupe environ un quart de la superficie totale de Hybras et rivalise avec Dahaut en tant que plus grand des Dix Royaumes. La côte sud entière de Hybras appartient à Lyonesse, délimitée par les montagnes Teach tac Teach à l'ouest et le golfe Cantabrique à l'est. La moitié de la région de Lyonesse est occupée par la forêt de Tantrevalles.
Lyonesse est l'un des royaumes des Îles Anciennes. Le royaume tire son nom de Lyonis, un héros légendaire. Plusieurs dynasties ont régné sur Lyonesse, y compris les Danaans, les Methewens, et les rois Tyrrhéniens. Olam Magnus, prétendant descendre de Lyonis, a unifié les Îles Anciennes sous son règne avant la fragmentation qui a suivi. Lyonesse est dirigé par le roi Casmir, un souverain ambitieux et rusé qui aspire à régner sur toutes les Îles Anciennes. Il est en conflit constant avec Dahaut, notamment en raison des symboles de pouvoir, Evandig et Cairbra an Meadhan, qui se trouvent à Avallon. La société de Lyonesse est sophistiquée, avec une culture riche influencée par les anciennes traditions et la magie omniprésente. La religion est polythéiste, avec un fort accent sur les anciens dieux de la nature. La capitale, Lyonesse, est un centre de pouvoir politique et économique. L'économie de Lyonesse est diversifiée et prospère, reposant sur l'agriculture, l'élevage de chevaux, la production de miel et le commerce maritime. Les produits de Lyonesse, notamment les vins et les chevaux, sont renommés dans toutes les Îles Anciennes. Le roi Casmir cherche à unifier les Îles Anciennes sous son règne, utilisant la diplomatie et la force militaire. Les espions de Lyonesse sont actifs dans les autres royaumes, et les conflits avec Dahaut sont fréquents. Les ambitions de Casmir le mettent souvent en opposition avec Troicinet et les autres royaumes.

LYONESSE

POMPEROL



FREQUENCE : Peu Commun
EGO : 15
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 9
POINTS DE VIE : 400
EAU : 14 **TERRE :** 12
FEU : 10 **AIR** : 12
TRESOR : E, G, H, T (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
2 Infanteries Type II (Soldats) 1d8+6
1 Cavalerie Type II (Cavaliers) 1d10+8
1 Volante Type I (Oiseaux Éclaireurs) 1d6+6
1 Volante Type II Garde Royale 1d10+7
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Sanglante, Barbare justicier, Frénésie, Sauvage, Horde sauvage, Fanatique
DEFENSES SPÉCIALES : Soins sur le terrain, Défensives
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Grande Ville & Chateau (125,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 50 / 100,000 XP
BASTION : Gargano
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, ressources maritimes
Exportations : Produits agricoles, bois, cuivre
RELIGION/DIEU : Culte des anciens dieux celtes et influence chrétienne

Le royaume de Pomperol est un territoire prospère et fertile, situé à l'ouest d'Hybras, connu pour sa richesse agricole et ses traditions excentriques. La capitale, Gargano, est un centre d'artisanat et de commerce florissant, protégé par des fortifications solides et une garnison dévouée.
Pomperol est un territoire oblong, enchâssé entre le puissant royaume du Dahaut au nord et à l'est, et la baie du Matin au sud. Ses terres s'étendent sur environ 120 milles de long et 35 milles de large, avec des régions variées allant des collines boisées du Valcreux aux plaines fertiles de la Grand'Plaine, en passant par les collines de Bladey et les Froncements.
Pomperol était autrefois une province du Dahaut, découpée en trois comtés, avant de devenir un duché autonome sous le règne de Quarnitz I. La région a connu une période de prospérité et de stabilité sous la gouvernance de plusieurs ducs, notamment Cassandre et son fils Sragh. Le roi actuel, Deuel, est connu pour sa passion excentrique pour les oiseaux, une monomanie qui influence fortement la vie quotidienne et les lois du royaume. Le roi Deuel gouverne Pomperol avec un conseil restreint composé de cinq ministres, chacun portant le nom d'une espèce d'oiseau. Le royaume est divisé en quatre duchés, chacun administré par un duc : le Valcreux (duc Courlis), la Grand'Plaine et les Maigres Terres (duc Rossignol), les collines de Bladey (duc Geai), et le duché du Matin (duc Sterne-à-Crête-Noire). Deuel est un souverain bienveillant, mais sa focalisation sur les oiseaux a conduit à des lois strictes concernant leur protection. La société pomperane est marquée par une grande excentricité, en particulier à la cour royale. Les nobles rivalisent d'ingéniosité pour plaire au roi en imitant les comportements des oiseaux. Les habitants, au nombre d'environ 125 000, sont connus pour leur affabilité et leur respect des édits royaux concernant les oiseaux. Les arts et les lettres prospèrent à Pomperol, attirant des érudits et des artistes de toutes les Isles Anciennes. L'économie de Pomperol repose principalement sur l'agriculture, l'élevage, et l'exploitation minière. Les plaines fertiles et les vergers produisent des excédents agricoles exportés vers les royaumes voisins. Les mines de cuivre des collines de Bladey constituent une ressource essentielle, et le port de Gargano facilite le commerce maritime. Les marchés aux bestiaux d'Honriot sont célèbres, attirant des éleveurs de toute la région. Le Pomperol maintien des relations tendues avec le Dahaut en raison de conflits territoriaux et de raids fréquents des chats et autres quadrupèdes.

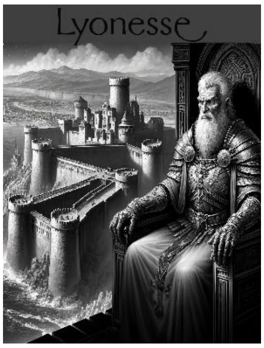
TROICINET



FREQUENCE : Rare
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 2
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 550
EAU : 17 **TERRE** : 14
FEU : 12 **AIR** : 12
TRESOR : C, E, F, G (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
1 Infanterie Type I (Guerriers Troices) 1d8+5
1 Infanterie Type II (Gardes Troices) 1d10+7
1 Artillerie Type II (Archers d'élite) 1d6+8
2 Marines Type II (Marine Troice) 1d10+10
1 Marine Type III (Marine Troice) 2d10+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Manœuvres navales, embuscades Attaque éclairée, Infiltration, Impitoyable, Tireur d'élite
DEFENSES SPÉCIALES : Ports fortifiés, Terrain difficile, Soins sur le terrain, Résistances élémentaires
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Très Élevée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Très grand Domaine (215,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 77,5 / 155,000 XP
BASTION : Domreis
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Épices, pierres précieuses
Exportations : Vins, bois, poissons
RELIGION/DIEU : Polythéisme, principalement orienté vers les dieux marins et de la nature, Gaea, Palas, Fluns, Cron the Unknowable, Hec, Aronice, Drethre the Beautiful, Atlante.

Le royaume de Troicinet est un acteur clé dans les Îles Anciennes, célèbre pour sa flotte puissante et son commerce étendu. Troicinet est une île de marchands et de pêcheurs, respectant fermement les anciennes traditions païennes tout en naviguant avec habileté entre les conflits de ses voisins. Les commerçants troices se trouvent dans chaque port, rivalisant avec les espions de Casmir pour l'accès aux informations.
Troicinet est situé au sud de l'île principale de Hybras, séparé de Lyonesse par le Lir et du continent européen par le golfe Cantabrique. Le royaume comprend l'île de Troicinet elle-même et les îles des Ternes, des affleurements rocheux désolés peuplés principalement de petits fermiers et de criminels exilés. Les côtes découpées de Troicinet offrent de nombreux ports abrités, essentiels pour son commerce maritime. Troicinet bénéficie d'un climat tempéré, avec des pluies régulières et beaucoup de soleil, créant des conditions idéales pour les fermes et les vignobles. Les forêts aérées et les collines du sud abritent de nombreux vignobles, produisant des vins renommés. Troicinet a été colonisé en même temps que Dascinet, et son histoire est marquée par des relations étroites mais parfois tendues avec ses voisins. Au début de la saga, Troicinet est dirigé par le roi Granice, qui prépare ses neveux Trewan et Aillas aux complexités diplomatiques et aux conflits potentiels avec Lyonesse. Troicinet est gouverné par le roi Granice, un souverain astucieux qui utilise la diplomatie et le commerce pour assurer la sécurité et la prospérité de son royaume. Les relations avec Lyonesse sont tendues, car le roi Casmir ambitionne de contrôler Troicinet pour renforcer sa domination sur les Îles Anciennes. La société troicienne est profondément ancrée dans les traditions maritimes et commerciales. Les habitants respectent les anciennes croyances païennes, vénérant particulièrement les dieux de la mer et de la nature. La capitale,Domreis, est un centre vibrant de commerce et de culture. L'économie de Troicinet repose sur le commerce maritime, la pêche, l'agriculture et la viticulture. Les ports de Troicinet sont des centres de commerce animés, où les marchandises affluent et repartent vers tous les coins des Îles Anciennes et au-delà. Les vins troiciens sont particulièrement prisés. Troicinet doit naviguer habilement dans les eaux politiques tumultueuses des Îles Anciennes.

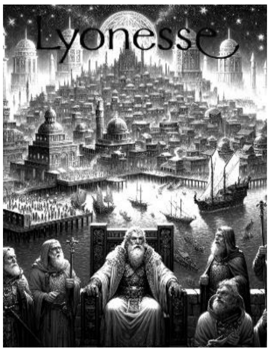
ULFLAND DU NORD



FREQUENCE : Peu Commun
EGO : 16
CLASSE D'ARMURE : 0
DIRIGEANT : (G) 13
POINTS DE VIE : 550
EAU : 14 **TERRE** : 16
FEU : 14 **AIR** : 16
TRESOR : D, E, G, H (3)
Nbre D'ARMÉES : 6
2 Infanteries Type I (Éclaireurs Ulfs) 1d6+6
1 Infanterie Type II (Guerriers Ulfs) 1d10+8
1 Infanterie Type III (Gardiens d'Elite Ulfs) 1d12+12
1 Cavalerie Type III (Cavaliers Uflsl) 1d12+10
1 Marine Type II (Marins Ulfs) 1d10+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Sanglante, Barbare justicier, Frénésie, Horde sauvage, SoS Nature
DEFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, terrains difficiles, Résistances élémentaires, Soins sur le terrain
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Très Grand Domaine (230,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : IX / 75 / 150,000 XP
BASTION : Xounges
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, ressources maritimes
Exportations : Bois, produits agricoles, bière
RELIGION/DIEU : Culte des anciens dieux et traditions locales Gaea, Palas, Fluns, Cron the Unknowable, Hec, Aronice

Le royaume de North Ulfland est un territoire vaste et ancien, marqué par ses traditions de bravoure et de résistance. Malgré les invasions récentes des Skas, le royaume demeure une terre de fiers guerriers et de noblesse. North Ulfland est situé au nord des Îles Anciennes, bordé par le Teach tac Teach au sud et la mer Étroit au nord. La région est dominée par des paysages sauvages et accidentés, incluant des montagnes, des marécages et des landes. La plaine des Ombres, une étendue déserte et inhospitalière, sépare North Ulfland du Dahaut.
North Ulfland a une histoire riche et tumultueuse. Les Ulfs ont toujours été connus pour leur bravoure et leur ténacité face aux envahisseurs. Jadis unifié sous un seul roi, le royaume s'est divisé au fil des siècles. L'invasion des Skas a laissé des cicatrices profondes, mais a également réveillé un sentiment d'unité et de fierté parmi les Ulfs. Le roi Gax, bien que vieillissant et presque aveugle, demeure le symbole de la résistance ulfique. Il réside dans la forteresse imprenable de Xounges. La situation politique est chaotique, avec de nombreux nobles cherchant à tirer profit de la situation instable. Les Skas imposent la loi martiale dans les villes qu'ils contrôlent, mais de vastes régions rurales échappent à leur domination. La société de North Ulfland est caractérisée par une forte tradition de courage et de résistance. Les Ulfs sont un peuple endurci par les épreuves, vivant souvent dans des conditions austères. La religion joue un rôle central, avec de nombreux rites et cérémonies dédiés aux anciens dieux. L'économie de North Ulfland repose sur l'agriculture, l'exploitation forestière et la pêche. Les forêts fournissent du bois précieux, tandis que les terres fertiles produisent des cultures variées. Les bières locales sont réputées et exportées vers les autres royaumes. North Ulfland est en proie à des conflits constants. Les invasions skas ont ravagé le royaume, mais la résistance ulfique reste forte. Les nobles locaux se querellent pour le pouvoir, tandis que les paysans et les guerriers tentent de repousser l'ennemi et de protéger leurs terres. Lieux importants Xounges (Capitale) : Forteresse imprenable où réside le roi Gax. Poëlitetz : Forteresse stratégique située dans le Teach tac Teach, gardant la frontière avec le Dahaut. Lac Quyvern : Région sauvage entourée de marécages, hantée par des créatures mythiques et des fantômes des anciens Fomoires.

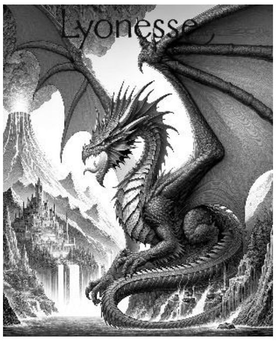
ULFLAND DU SUD



FREQUENCE : Commun
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 10
POINTS DE VIE : 490
EAU : 14 **TERRE** : 15
FEU : 14 **AIR** : 16
TRESOR : F, G, Q, U (3)
Nbre D'ARMÉES : 5
1 Infanterie Type I (Guerriers Ulfs) 1d6+4
1 Cavalerie Type I (Cavaliers Ulfs) 1d8+5
1 Artillerie Type I (Archers d'élite) 1d6+5
2 Marines Type I (Cogs Ulfs) 1d8+6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 60%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Charge de cavalerie, Martiale, Contre-attaque, Frénésie
DEFENSES SPÉCIALES : Résistances élémentaires, Vigoureuse, Soins sur le terrain, Sos Panthéon
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Très Élevée
ALIGNEMENT : Neutre Bon
TAILLE : Grande Ville & Château (170,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : VIII / 40 / 80,000 XP
BASTION : Ys
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, ressources maritimes
Exportations : Alun, sel, produits agricoles
RELIGION/DIEU : Polythéisme, principalement orienté vers les anciens dieux de la nature, Gaea, Palas, Fluns, Cron the Unknowable, Hec, Aronice, Apollo the Glorious.

Le royaume de South Ulfland est un territoire tumultueux, marqué par des conflits incessants entre ses seigneurs et une nature sauvage. Malgré cela, il abrite la ville prospère et indépendante d'Ys, connue pour son opulence et sa gestion oligarchique unique. South Ulfland est une terre aux reliefs variés, allant des basses terres fertiles le long de la côte aux collines abruptes et gorges encaissées des contreforts du Teach tac Teach. Le val Evandre, protégé à l'est par le château Titzin Fyral et à l'ouest par la cité d'Ys, est un havre de paix dans ce royaume agité. La région est traversée par de nombreux cours d'eau et parsemée de petites forêts de chênes et de hêtres, ainsi que de sapins et de cèdres sur les hauteurs. Le South Ulfland et le North Ulfland formaient autrefois un puissant royaume avant de se diviser à la suite de conflits de succession. Le dernier grand roi des Ulflands, Fidwig, a vu son royaume se fragmenter après sa mort. La guerre des clans a dévasté la région, laissant des traces de forteresses et des cabanes abandonnées. Oriante, le roi actuel, est incompétent et sénile, laissant le royaume en proie à l'anarchie. Oriante règne sur South Ulfland, mais son autorité est largement contestée par les seigneurs locaux. La noblesse ulfe est caractérisée par des vendettas et des querelles incessantes, rendant difficile toute forme de gouvernance centralisée. Ys, bien que géographiquement partie du royaume, fonctionne de manière indépendante avec un gouvernement oligarchique composé de quarante factoriers issus des quatre familles fondatrices. La vie en South Ulfland est rude et marquée par la violence des vendettas. Les seigneurs des landes vivent dans des forteresses lugubres et passent leur temps à préparer des expéditions punitives. Les Ulfs sont un peuple robuste et endurant, fiers de leur physique solide et de leur résistance. Ils sont également très pieux, voire superstitieux, et consultent souvent les étoiles ou leurs prêtres avant de partir en guerre.
L'économie de South Ulfland repose sur l'agriculture, la pêche, et l'exploitation des ressources naturelles telles que l'alun et le sel. Ys est un centre économique important grâce à son port et ses activités commerciales. La ville produit une grande quantité de bière et de produits agricoles, qui sont exportés vers d'autres royaumes. Le royaume est constamment menacé par les rivalités internes et les attaques des Skas, de redoutables navigateurs guerriers.

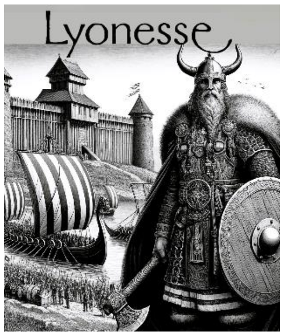
SCOLA



FREQUENCE : Très rare
EGO : 14
CLASSE D'ARMURE : 4
DIRIGEANT : (G) 10
POINTS DE VIE : 380
EAU : 16 **TERRE** : 6
FEU : 18 **AIR** : 13
TRESOR : B, G, O, P (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type II (Guerriers Skyls) 1d6+5
1 Artillerie Type II (Archers Skyls) 1d6+6
1 Marine Type I (Cogs de pèche) 1d6+5
(1) Volante de Type IV (Dragons Rouges) 1d20+8
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 80%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, raids côtiers, Infiltration, Impitoyable, Frénésie
DEFENSES SPÉCIALES : Terrain difficile, Barrières magiques, Indétectable, Soins sur le terrain, Résistances élémentaires,
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : Château & Muraille (30,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Non
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 45 / 90,000 XP
BASTION : Rodar
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, ressources maritimes
Exportations : Produits agricoles, bois, bière
RELIGION/DIEU : Culte des anciens dieux celtes et influence chrétienne, Atlante, Fantares, Corybus, Ariviane,,Umbreth Voltris

L'île de Scola, un territoire sauvage et volcanique, est un petit royaume au nord des Isles Anciennes, marqué par son indépendance farouche et ses traditions guerrières. Située entre le Troicinet et le Dascinet, l'île est connue pour son peuple fier et son paysage austère dominé par le volcan Kro.(1)
Scola est une île volcanique d'environ trente milles de large et de long, dont le point central est le Kro, un volcan culminant à trois mille quatre cents pieds. Ce géant endormi, avec ses crêtes et pentes escarpées, divise l'île en quatre provinces distinctes : Sadaracx, Corso, Rhomnanthus, et Malvang. Le climat est doux et ensoleillé, avec une précipitation abondante toute l'année, favorisant la croissance d'une végétation dense et variée. Les rivières principales, Prann, Deiu, Amante, et Deb Trish, serpentent à travers l'île depuis le Kro jusqu'à la mer, alimentant des terres fertiles et des forêts luxuriantes. Les côtes sont une succession de falaises déchiquetées et de criques abritant des villages de pêcheurs. L'histoire de Scola est marquée par des tentatives d'intégration forcée par ses voisines, le Dascinet et le Troicinet. Cependant, les Skyls ont toujours résisté farouchement, se cachant dans les montagnes et pratiquant l'art de l'embuscade. Finalement, les envahisseurs ont été contraints de se contenter des terres côtières, laissant l'intérieur de l'île à ses habitants indomptés. Le royaume est divisé en quatre duchés, chacun gouverné par un duc indépendant en théorie loyal au roi du Dascinet. Cependant, en pratique, ces chefs provinciaux gouvernent leurs territoires comme ils l'entendent, souvent en conflit avec leurs voisins. Le duc Laourd règne sur le Sadaracx depuis le bourg fortifié de Hankalan, le duc Manelo dirige le Corso depuis les terres le long de la Deb Trish, le duc Psaie administre le Rhomnanthus avec fermeté depuis Rodar, et le jeune et impétueux duc Retherd règne sur le Malvang depuis Gehrg. Les habitants de Scola, connus sous le nom de Skyls, sont un peuple au caractère bouillonnant et vengeur, vivant dans une société dominée par la vendetta. Leur existence est une succession d'actes de bravoure et de vengeance, rythmée par des fêtes qui suspendent temporairement les conflits. Les Skyls sont experts dans l'art de l'embuscade et du combat rapproché, utilisant des arcs fabriqués à partir de bois de noisetier pour la chasse et la guerre. L'économie de Scola repose sur l'agriculture, la pêche, et l'exploitation forestière.

SKAGHANE



FREQUENCE : Peu Commun
EGO : 20
CLASSE D'ARMURE : 1
DIRIGEANT : (G) 14
POINTS DE VIE : 300
EAU : 20 **TERRE** : 12
FEU : 7 **AIR** : 16
TRESOR : B, C, E, H (2)
Nbre D'ARMÉES : 3(1)
1 Infanterie Type III (Guerriers Skas) 1d12+10
1 Cavalerie Type II (Gardes Skas) 1d8+6
1 Marine de Type III (Drakkars) 1d12+8
(1) Infanterie Type III (Berserkers Brigands) 1d12+12
POURCENTAGE D'ÊTRE AU BASTION : 50%
ATTAQUES SPÉCIALES : Embuscades, Blocus, Contre-attaque, Sanglante, Barbare justicier, Frénésie, Sauvage
DEFENSES SPÉCIALES : Fortifications naturelles, terrains difficiles Soins sur le terrain, Courageuse
RESISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : Modérée
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
TAILLE : Château & muraille (40,000 Habitants)
CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE : Oui (C)
NIVEAU / IP / VALEUR EN PX : V / 60 / 120,000 XP
BASTION : Akurra Skoldo
IMPORTATIONS / EXPORTATIONS :
Importations : Armes, esclaves
Exportations : Fer, charbon, acier
RELIGION/DIEU : Velares, Dreth, Norgar, Broghan, Thurnar

Le royaume de Skaghane est un territoire à la fois redouté et respecté, connu pour sa puissance militaire, sa rigueur sociale et ses ambitions expansionnistes. Situé sur les Isles Hespériennes, Skaghane est le cœur du peuple ska, qui se considère comme les véritables humains et regarde les autres peuples comme des sous-hommes. Skaghane est la plus grande des Isles Hespériennes, mesurant plus de soixante-dix milles de long et une douzaine de large. La côte atlantique est formée de falaises imposantes, tandis que l'intérieur des terres est balayé par des vents glacés et parsemé de collines abruptes. Les îles adjacentes, comme Frehane, Algoar, et Drahena, sont également sous le contrôle des Skas, constituant un archipel fortifié et difficile d'accès. Les Skas sont un peuple ancien, chassé de leurs terres originelles par des envahisseurs. Ils se sont réfugiés sur Skaghane et ont bâti leur société sur la guerre et la survie. Leur histoire est marquée par des serments solennels de ne jamais se laisser chasser à nouveau et de conquérir le monde. Depuis le règne de Fafhion I, ils se sont engagés dans des raids maritimes et des conquêtes pour asservir d'autres peuples et exploiter leurs ressources.
La société ska est basée sur l'honneur et le prestige militaire. Les titres sont acquis par la bravoure au combat, et seuls les plus valeureux peuvent prétendre à des rangs élevés. Le roi est élu tous les dix ans parmi les princes lors d'une grande assemblée à Akurra Skoldo. Le roi actuel, Desan-halcx, est un stratège respecté mais affaibli par une blessure, mettant son règne en péril. Sarquin est un Prince vaillant et possible successeur de Desan-halcx. Les Skas vivent dans des forteresses et des baraquements, sans grandes villes. Leur culture valorise la discipline, la loyauté et l'excellence militaire. Ils sont également des esthètes et des artistes, compétents dans divers artisanats. Les esclaves, appelés skalins, jouent un rôle crucial dans leur société, accomplissant les tâches utilitaires pour permettre aux Skas de se concentrer sur la guerre et l'art. L'économie de Skaghane repose sur le pillage, l'exploitation minière et la forge. Les Skas produisent le meilleur acier des Isles Anciennes, extrait de leurs mines de fer et de charbon. Ils se procurent également des esclaves lors de leurs raids, qu'ils utilisent pour travailler dans leurs mines et forteresses. Leur artisanat est renommé, notamment pour leurs navires rapides et leurs armes de haute qualité. Les Skas sont en guerre contre le monde entier, limitant leurs contacts avec les autres peuples au combat et à la capture d'esclaves.

FORGOTTENS REALMS

GREYHAWK

DRAGONLANCE

MYSRATA

BIRTHRIGHT

LYONESSE

TYPES DE TRÉSORS

Type de trésor	100's de cuivre	100's d'argent	100's d'électrum	100's d'or	100's de platine	Gemmes	Pièces d'orfèvrerie	Reliques ou Artéfacts
A	1-6 : 25 %	1-6 : 30 %	1-6 : 35 %	1-10 : 40 %	1-4 : 25 %	4-40 : 60 %	3-30 : 50 %	3 quelconques : 30 %
B	1-8 : 50 %	1-6 : 25 %	1-4 : 25 %	1-3 : 25 %	Sans	1-8 : 30 %	1-4 : 20 %	2 quelconques : 20 %
C	1-12 : 20 %	1-6 : 30 %	1-4 : 10 %	Sans	Sans	1-6 : 25 %	1-3 : 20 %	2 quelconques : 10%
D	1-8 : 10 %	1-12 : 15 %	1-8 : 15 %	1-6 : 50 %	Sans	1-10 : 30 %	1-6 : 25 %	2 quelconques : 15 %
E	1-10 : 5 %	1-12 : 25 %	1-6 : 25 %	1-8 : 25 %	Sans	1-12 : 15 %	1-8 : 10 %	3 quelconques : 25 %
F	Sans	1-20 : 10 %	1-12 : 15 %	1-10 : 40 %	1-8 : 35 %	3-30 : 20 %	1-10 : 10 %	3 quelconques : 30 %
G	Sans	Sans	Sans	10-40 : 50 %	1-20 : 50 %	5-20 : 30 %	1-10 : 25 %	4 quelconques : 35 %
H	5-30 : 25 %	1-100 : 40 %	10-40 : 40 %	10-60 : 55 %	5-50 : 25 %	1-100 : 50 %	10-40 : 50 %	4 quelconques : 15 %
I	Sans	Sans	Sans	Sans	3-18 : 30%	2-20 : 55%	1-12 : 50%	1 quelconque : 15%
J	3-24 pièces par armée	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
K	Sans	3-18 pièces par armée	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
L	Sans	Sans	2-12 pièces par armée	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
M	Sans	Sans	Sans	2-8 pièces par armée	Sans	Sans	Sans	Sans
N	Sans	Sans	Sans	Sans	1-6 pièces par armée	Sans	Sans	Sans
O	1-4 : 25 %	1-3 : 20 %	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
P	Sans	1-6 : 30 %	1-2 : 25 %	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans
Q	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	1-4 : 50%	Sans	Sans
R	Sans	Sans	Sans	2-8 : 40 %	10-60 : 50 %	4-32 : 55 %	1-12 : 45 %	Sans
S	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	1 quelconque : 40%
T	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	1 quelconque : 50%
U	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	10-80 : 90 %	5-30 : 80 %	1 quelconque : 70%
V	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	2 quelconques : 85%
W	Sans	Sans	Sans	5-30 : 60 %	1-8 : 15 %	10-80 : 60 %	5-40 : 50 %	1 quelconque : 55%
X	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	Sans	1 quelconque : 60%
Y	Sans	Sans	Sans	1-8 : 25 %	Sans	Sans	Sans	Sans
Z	1-3 : 20 %	1-4 : 25 %	1-4 : 25 %	1-4 : 30 %	1-6 : 30 %	10-60 55 %	5-30 : 50 %	3 quelconques : 30%


Règles Avancées Officielles de
Donjons & Dragons
MANUEL DES ROYAUMES
© Copyright 1977, 1978 TSR, Inc. Tous droits réservés. Produit et distribué en France
TSR, Inc.
POB 756
Lake Gevena, WI
WI 53147
Par Trar secom S.A
Parc d'activites, Les Doucettes
Avenue des Morillons
95140 Garges-les-Gonesse